
2'99€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS
HOBBY PRESS
Nintendo Acción
Nº 163
JUNIO 2006
8 424094 810024
00163
¡YA HEMOS JUGADO CON ELLA!
¡PÓSTER GIGANTE!
¡MAPA DE POKéMON ESMERALDA!
La nueva consola de Nintendo se llamará...
Wii™
¡Te contamos todo sobre la máquina que revolucionará los videojuegos!
Características técnicas
Los primeros juegos
Cómo funciona el mando...
¡¡ACCIÓN ARRASADORA PARA TU DS!!
METROID PRIME DS
¡Enfréntate a los guerreros más duros!
¡LOS BOMBAZOS MÁS POTENTES PARA TU NINTENDO!
POKéMON RANGER DS
RED STEEL Wii
BRAIN TRAINING DS
PIRATAS CARIBE 2 DS
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

LA AVENTURA MÁS DIVERTIDA DE

GARFIELD













"Garfield" Character(s), © Paws. All rights reserved.



SUMARIO

Nº 163 JUNIO 2006

PORTADA

¡METROID PRIME HUNTERS inicia una época en DS!

Si buscas un juego de acción con multijuador Wi-Fi, ¡para!

PÁGINA 38





NOVEDAD

X-MEN enseña sus garras

Es el juego de la película

PÁGINA 50



GUÍA DE TRUCOS

¡Todas las pistas para sobrevivir a RESIDENT EVIL!

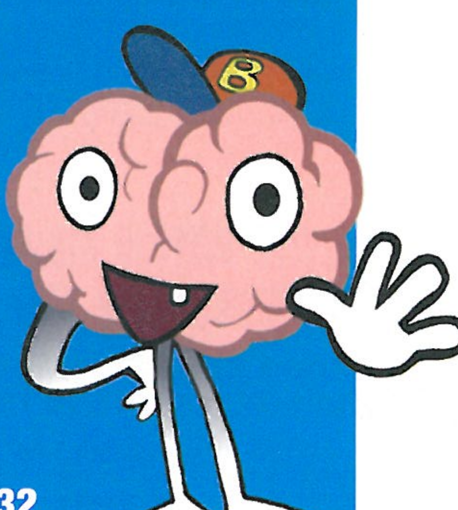
Recorrido paso a paso por todas sus salas, y mapas con todos los detalles.

PÁGINA 62

REPORTAJE

¡Así se juega con BRAIN TRAINING y se entrena la mente!

¿Quieres saber cuál es tu edad cerebral? Pues no dejes de leer esto...

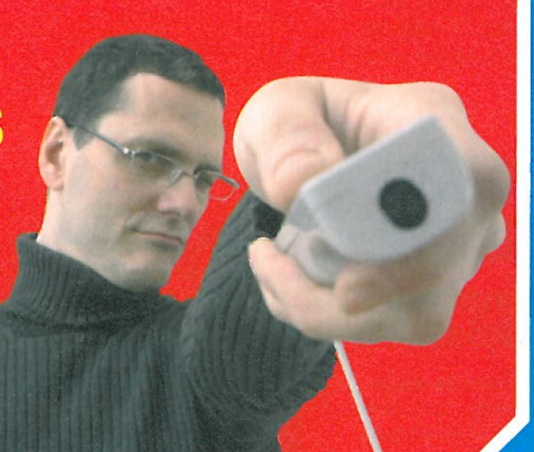


PÁGINA 32

REPORTAJE

¡TE CONTAMOS TODAS LAS CLAVES DEL E3 2006!

¡Descubre Wii, la nueva consola de Nintendo con todo detalle!



PÁGINA 10

Las aventuras de los **monos de Sega** siguen en CUBE.

UN NUEVO MUNDO DE MONOS Y PUZZLES PARA GC

¡Los monos de Sega están que lo tiran! No se quieren perder ni una sola consola. Game Boy, DS, anuncio para la nueva Wii, y, claro, GameCube.

Ya te habíamos avisado. Los divertidos monos que ya han cautivado a millones de jugadores, vuelven a partir del **próximo 23 de junio en «Super Monkey Ball Adventure»**, un juego para Game Cube lleno de retos imposibles que te harán soltar adrenalina a chorros.

En esta ocasión, los clásicos escenarios-puzzle genuinos de la saga estarán reforzados con mogollón de novedades. Y, lo mejor, nuevas habilidades para tus "bolas-monos" favoritos. Por ejemplo, podrás **hacerte invisible, planear durante un instante o pegarte a ciertas paredes** del escenario. ¡Todo un mundo de nuevas opciones para resolver cada uno de los **50 escenarios!** Para ello tendrás a los personajes de siempre: **Aiai, Meemee, Gongon y Baby.** Pero, cuando hayas conseguido salvarlos, también podrás escoger a **otros 20 monos como personajes jugables** en los minijuegos multijugador. Sí, esos minijuegos de billar, lucha, carreras y demás que pusieron su granito de arena para aumentar la popularidad de esta saga. ¿Los conoces? Pues en esta entrega, además, podrás disfrutar de **tres minijuegos de nueva factura.** Pero vamos, si te tira más el modo aventura para jugar solito, te contamos. La historia se centra en la Isla de la Jungla, donde Aiai conoce a **la princesa Deede de Monkitropolis y al Príncipe Abeabe de Kongri-la.** Son unos desgraciados amantes cuya boda se ve obstaculizada por disputas entre sus respectivos reinos. El mundo de Monkey Ball está plagado de sospechas, lo que ha llevado al alzamiento de **los Naysayers, unas tristes criaturas** que están acabando con la alegría de Monkey World. Y la misión de reconciliar los reinos Monkey te va a tocar a ti. Así que, visto lo visto, ya te puedes ir preparando y practicando porque necesitarás mucha habilidad... ¡y suerte, claro!



Un nuevo estilo. *El juego clásico de puzzles vuelve con un aire más aventurero. Tendrás que pensarte más por dónde vas a ir antes de lanzarte a rodar a lo loco.*

¡LOS MINI CLASSICS PONEN DIVERSIÓN EN TU BOLSILLO!

Cinco juegos distintos, en formato llavero, y con tus héroes favoritos.

A partir de... ¡ya!, y gracias a **Take2 Interactive España,** puedes disfrutar de tus héroes favoritos de todos los tiempos, esos que te han convertido en un fan de Nintendo, en pequeño formato. Están todos dentro de los **Mini Classics, todo un homenaje a las "maquinitas" LCD de Nintendo** que arrasaron en los años 80. Estas son más pequeñas, incluso más que tu móvil, y puedes llevarlas como un llavero (échalas un ojo en la imagen de la derecha, ¡qué cucas!).

¿Qué Mini Classics nos traerá Take2? En este momento **hay cinco modelos diferentes.** Tienes tres con una sola minipantalla de cristal líquido: **Mario´s Cement Factory, Super Mario Bros y Spider-Man;** y hay **dos más con pantalla doble: Zelda y Donkey Kong.** ¿Que cómo son los juegos? Pues simples pero superdivertidos. Para que no te aburras en el bus, o de camino a casa, o esperando a tu chica. Son en una o dos pantallas y exigen habilidad, concentración...

Además, puedes utilizar su reloj con alarma para que no se te olvide ninguna cita importante. En fin, toda una pequeña pasada que ha arrasado allá donde ha salido, están licenciados por Nintendo, y los tienes en tiendas y centros comerciales y tal a precios irresistibles: **7.99 Euros los de una pantalla, y 8.99 Euros los de pantalla doble.** Nosotros ya los tenemos todos, ¿tú a qué esperas?



Los Mini Classics *van a hacer furor desde ya. Por menos de 9 euros tienes uno para ti solito.*

Aiai, Meemee y Baby. *Son tres de los cuatro monos (el otro es Gon-Gon) con los que podrás resolver la nueva aventura que Sega ha creado para GameCube.*

Una bella historia. *Que, si no fuera porque son monos, sería la de Romeo y Julieta. Nosotros seremos los encargados de solucionarles la papeleta y conseguir que se casen.*

¡A planear! *Los monillos de Sega van a aprender nuevos movimientos, como quedarse pegados a la pared o surcar los aires planeando.*

¡Una aventura en toda regla! *Sí, seguiremos teniendo que controlar las "esferas rellenas de mono", pero también podremos hacer cosas de aventurero, como hablar con gente.*

LAS DIVERTIDAS AVENTURAS DE CRASH DEBUTAN EN NINTENDO DS

El próximo otoño llega «Crash Boom Bang!», un juego lleno de humor al puro estilo Crash.

¿Te imaginas poder disfrutar de todo el humor del genial Crash y su banda en tu DS? Pues deja de imaginar, porque en octubre la compañía Vivendi estrenará «Crash Boom Bang!», un divertidísimo juego con mogollón de novedades. Para empezar, podrás comunicarte con el resto de jugadores, e incluso, apostar contra ellos, gracias a algo nunca visto hasta el momento: **"La pantalla táctil de comunicación".** ¿Que qué es eso? En pocas palabras: un sistema que te permitirá enviarle todo tipo de mensajes a tus amigos y que podrás utilizar para distraerlos o simplemente para hacerte el "graciosillo". Además, podrás elegir entre **8 chiflados personajes** para zambullirte en los más de **40 mini-juegos que te ofrecerá.** En fin, Crash y DS unidos para que la diversión no termine nunca. ¿Queda muy lejos octubre?

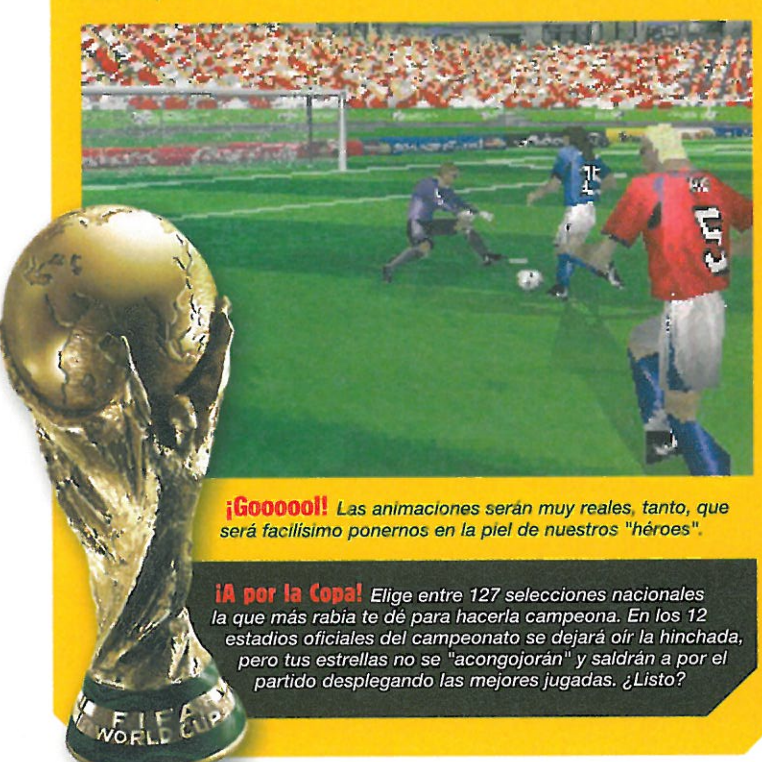


¡Crashdivertido! *Te esperan más de 40 minijuegos para disfrutar a gusto con Crash y sus colegas. ¡Fiesta total!*

¡JUÉGATE EL MUNDIAL DE ALEMANIA EN TU PORTÁTIL!

EA Sports lanza «Copa Mundial de la FIFA 2006» para DS y Game Boy.

¿Cómo que España no va a pasar de cuartos? Eso tendrás que decidirlo tú, con tu DS o Game Boy y el nuevo juego del Mundial que acaba de lanzar EA Sports. En él puedes **llevar a tu selección favorita desde las rondas de clasificación hasta la final, tirando de las mejores estrellas** (cerca de 100, todas con su aspecto real). Además puedes disfrutar de modos tan chulos como el Desafío Mundial, donde revivirás momentos clásicos de la historia del torneo.



¡Goooool! *Las animaciones serán muy reales, tanto, que será facilísimo ponernos en la piel de nuestros "héroes".*

¡A por la Copa! *Elige entre 127 selecciones nacionales la que más rabia te dé para hacerla campeona. En los 12 estadios oficiales del campeonato se dejará oír la hinchada, pero tus estrellas no se "acongojorán" y saldrán a por el partido desplegando las mejores jugadas. ¿Listo?*

NINTENDATA

7.000.000

¡¡La cifra de Nintendo DS vendidas en Japón!! El estreno de DS Lite y la llegada de juegos como Brain Training o Mario, van a hacer que la portátil bata todos los records.

2.560.000 «Animal Crossing» de Nintendo DS están en los hogares de los japonesitos. ¡Prueba a conectarte con todos!

1.280.000 «Mario Kart DS» se acumulan en las listas japonesas. ¡Cómo mola que los mejores de DS superen el millón vendido!

400.000 «Pokémon Rangers» se han vendido para DS en Japón. La fiebre comienza a subir.... de nuevo. Y pronto, en USA...

SAMUS TENDRÁ POR FIN SU PINBALL ESTE VERANO

¡Tranquilos, fans de Metroid! La nueva y original entrega para DS está a punto.

Samus no tiene pensado coger vacaciones este verano. Tras su nuevo "Hunters", en junio tendrá lista su "aventura" más original. ¿Que en qué planeta será?, ¿que si se volverá a pelear con los cazarrecompensas más peligrosos? Bueno, habrá de todo un poco. **Tendremos que luchar, conquistar, destruir... pero en seis mesas de pinball** donde vamos a disfrutar como locos de la morfosfera (o bolilla) de nuestra Samus. Las mesas serán muy diferentes entre sí, y **habrá minijuegos** que le darán un toque fresco al tema. Con el **cartucho Rumble,** temblaremos cada vez que le hagamos un "siete" a los colegas que podremos invitar a "multijugar". Este verano, mucho Metroid para jugar.





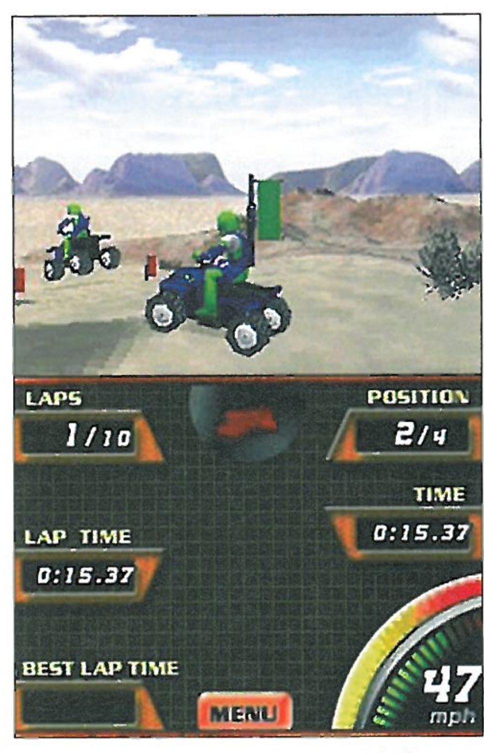
El pinball se jugará a doble pantalla, y como los controles estarán en la parte inferior, pues podremos ayudarnos del puntero para evitar que la bolita se nos caiga. ¡Qué divertido!

LA FIEBRE DE LOS QUADS ARRANCA EN NINTENDO DS

Llega el primer videojuego de quads de la historia, y sólo estará en tu portátil.

Preparados, listos... ¡ya! THQ presenta «ATV Quad Frenzy» para Nintendo DS, **el único juego con el que podrás subirte a los mandos de un quad** y levantar el polvo de los caminos... ¡desde el sofá de tu casa! Aquí tendrás que demostrar que eres el Rey de las cuatro ruedas en los más de **40 circuitos** que se te presentan por delante, ¡cada cual con sus dificultades!

Y no se trata de conducir por conducir, porque si consigues ser el ganador en cada campeonato tendrás una recompensa que te permitirá tunear tu cacharro y presmumir delante de los colegas. Presumir y ganar, porque además, puedes organizar mega competiciones gracias al modo multijugador para cuatro que incluirá. Ha quedado claro, ¿verdad? ATV Quad Frenzy» es una buena forma de descargar adrenalina a través de tu DS, mientras te sientes ¡el rey del off-road! Ya puedes ir a por él.



¿No te apetece pilotar uno de estos quads? Elige entre seis modelos diferentes, y a dar caña por los montes.



De los creadores de
SHREK y MADAGASCAR
Con las voces de
Luis MERLO
Michel BROWN
Isabel ORDAZ
Juan Luis GALIARDO
Eduard SOTO
Pepón NIETO
DREAMWORKS
VECINOS INVASORES
DREAMWORKS ANIMATION SKG Presenta "OVER THE HEDGE" Música de RUPERT GREGSON-WILLIAMS Canciones de BEN FOLDS
MICHAEL FRY y T LEWIS Guion de LEN BLUM y LORNE CAMERON & DAVID HOSELTON y KAREY KIRKPATRICK Productor Ejecutivo BILL DAMASCHKE
Producida por BONNIE ARNOLD Dirigida por TIM JOHNSON KAREY KIRKPATRICK
united international pictures
DREAMWORKS ANIMATION SKG
www.VecinosInvasores.uip.es
16 DE JUNIO
INVASIÓN EN CINES
Pendiente de calificación por edades

¡MARIO VUELVE A DS EL 30 DE JUNIO!

¡REFRESCO DE MARIO!

El 30 de junio, Mario volverá a "atacar" nuestras DS con «New Super Mario Bros.», un título con estilo clásico, pero también repleto de jugosas novedades.

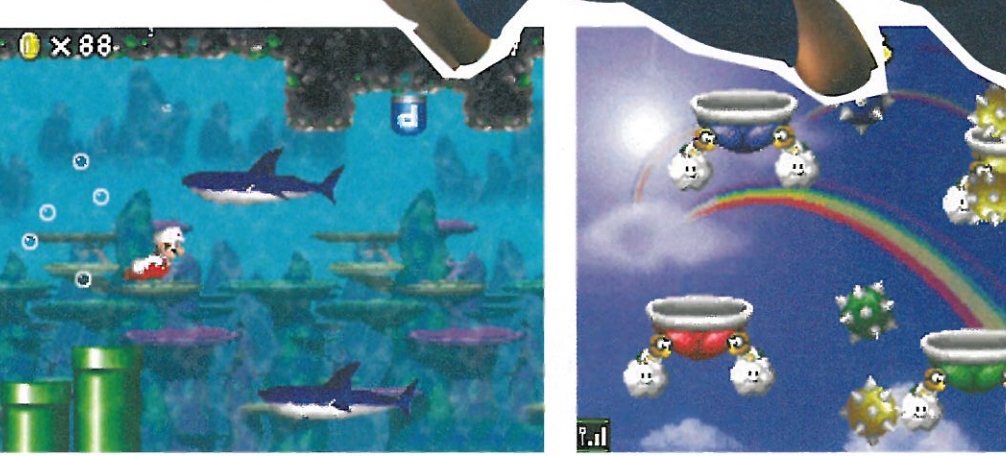
Los nintenderos más fanáticos seguro que se lo han pasado mil y una veces. No, este nuevo Mario no, el antiguo «Super Mario Bros.» de NES, la 8 bits de Nintendo. Pues que sepan que partirán con cierta ventaja porque este «New Super Mario Bros.» **mantendrá el estilo plataformero a tope de la versión NES.** Sí, incluso algunos de los primeros niveles serán clavaditos al original. Pero de poco más les va a servir la experiencia porque este Mario, como bien dice su título, es NUEVO. Y eso se traduce en **nuevos movimientos, como el "culetazo",** con el que podremos romper bloques, además de con la cabeza. También en nuevos ítems, que nos permitirán **hacer al bigotón tan grande como la pantalla de DS**, o convertirlo en un enanín que se pueda colar por cualquier huequecillo. O nuevos modos de juego, claro. Lo habrá para **dos jugadores, que podrán competir en escenarios especiales** por ver quién coge más monedas, e incluso **minijuegos para cuatro jugadores** en los que usaremos el puntero. ¿Quieres saber más? ¡Pues tendrás que esperar al día 30!







¡Mario vuelve a lo grande, literalmente! Cuando consiga tres setas especiales, ¡arrasará con todo!



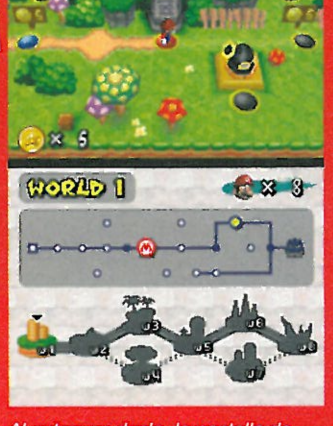
Los mundos subacuáticos seguirán presentes, pero ahora con personajes y enemigos en 3D. ¡Más bonito que nunca!



Además de la aventura, tendremos varios minijuegos para hasta 4 jugones con una sola tarjeta. ¡Y todos usarán el puntero a tope!

UN MUNDO DE PLATAFORMAS

Como en anteriores aventuras plataformeras del mostachos, cada vez que pasemos de nivel iremos eligiendo nuestro siguiente destino en un mapa 3D lleno de detalles... y secretos. Solo los más hábiles encontrarán los típicos atajos para llegar antes al enfrentamiento con Bowser.



Al entrar en duelo, la pantalla de abajo será el tablero donde jugar.

Nintendo®

GAMING 24:7.

NINTENDO GAMECUBE

¡Enchúfate a la aventura!

Chibi-Robo!™

7+ www.pegi.info

Imagínate que eres un robot de 10 cm, que estás dentro de una gran casa y que tienes que cumplir las misiones que te ordenan...

¡Conviértete en Chibi Robo! Explora todos los rincones, juega con el resto de juguetes y no olvides ayudar a los habitantes de la casa.



¡Vivirás una aventura gigante!







www.nintendo.es

© 2006 nintendo



¡La tecnología de nueva generación acaba de nacer y vamos a contarte cómo es antes que nadie!

LAS 10 CLAVES DEL E3

¡Estamos aún sin bajarnos del avión pero ya tenemos los datos más jugosos de la feria! Además, hemos jugado con Mario y Zelda de Wii y... sabemos lo que se siente. ¡Hemos tocado la nueva generación!

1. La presentación de Nintendo

COMIENZA UNA NUEVA ERA DE LOS VIDEOJUEGOS

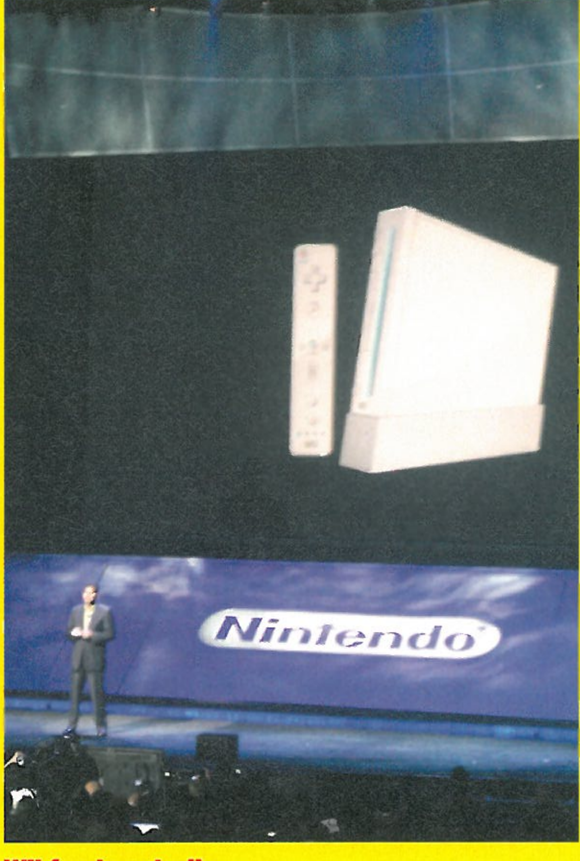
Martes 9 de mayo. 9.30 h. de una mañana soleada en Los Angeles. Desde el Kodak Theatre, en West Hollywood, Nintendo Acción informando: ¡Nintendo va a revelar al mundo el nombre definitivo y los primeros juegos de su nueva consola! ¡Qué emoción!

¡Miyamoto es el más grande!

Tras unos minutos de tensa espera, aparece de improviso en el escenario... ¡¿Miyamoto?! ¡Sí, y en su mano derecha lleva un mando de Revolution porque... está dirigiendo una orquesta virtual que aparece en pantalla! Tras poco más de un minuto de hacer grandes aspavientos con las manos, típicos de los directores de orquesta, acaba la pieza de música clásica y Shigeru desaparece del escenario para dar paso a Reggie Fils-aime, presidente de Nintendo América. ¡Qué comienzo tan flipante y nintendero!

¡La revolución se llama Wii!

Sí, ese es el nombre definitivo de una consola que da un paso hacia el futuro. Jugar con Wii consiste en sentir los juegos, no solo verlos. Y para que todo el mundo entendiera qué significaban esas palabras, Reggie dio paso a una serie de vídeos y demostraciones que fueron dejando al público con la mandíbula cada vez más descolgada: Zelda, Metroid, Mario, Final Fantasy... Y aunque la gente ya alucinaba, Reggie insistió en que todo el mundo probase los 27 títulos jugables que les esperaban al día siguiente en el recinto del E3. Abandonamos el Kodak Theatre flipadillos y deseando probar un juego de Wii más que nada en la vida.

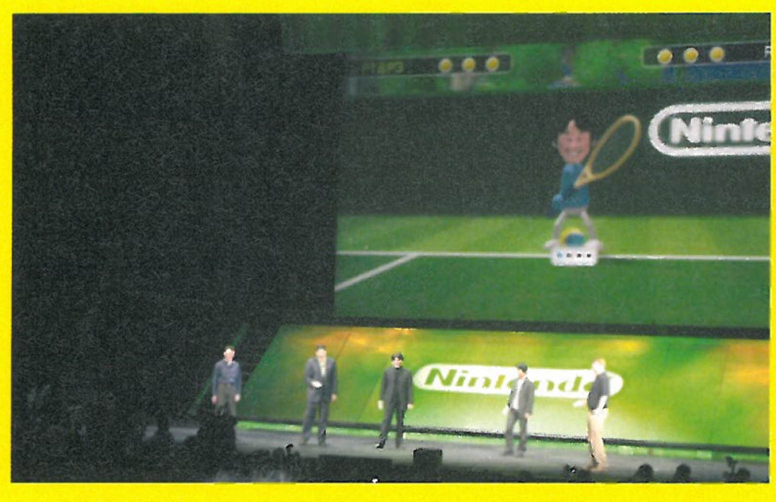


Wii fue la estrella. El acto duró una hora y poco, y aunque también se mostraron novedades para DS, la protagonista fue Wii.





Zelda Twilight Princess en acción. Durante más de 5 minutos pudimos admirar cómo se juega al Zelda de Wii.



Un partidito de mandamases. Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto, Reggie Fils-aime y un periodista escogido al azar se echaron un tenis de «Wii Sports» en directo.



¡Nintendo Acción Man! Juan Carlos García, el dire, mostrándonos el pase más codiciado del E3.

El mando. Es casi como el de la tele, ¿verdad? Alargado, inalámbrico y bien sencillito. Precisamente por eso va a querer probarlo hasta el gato, porque no supone una amenaza para los no-jugadores.

La consola. La más bonita de última generación y la única que ofrecerá una experiencia de juego totalmente distinta. Además será silenciosa y consumirá muy poca electricidad.

2. La nueva consola: Wii

¡¡JUGAR PARA CREER!!

La nueva consola de Nintendo, Wii, saldrá al mercado entre octubre y diciembre de este año, tendrá un precio asequible y contará con una gama de juegos totalmente innovadora. Con ella nace una nueva filosofía en los videojuegos: ¡sentir, en vez de solo mirar!

¡Wii te hará sentir el juego!

Wii es la consola que, gracias a su innovador mando de control, basado en un sensor de movimiento, permitirá al jugador sentir todo lo que esté sucediendo en el juego. Pero en el E3 se descubrieron unas cuantas cositas más, de lo más interesantes. Por ejemplo, que el mando llevará un pequeño altavoz por el que escucharemos cómo se tensa nuestro arco o chocamos la espada en «Zelda Twilight Princess». También que el Segundo mando", el Nunchako, tendrá un segundo sensor de movimiento, lo que nos permitirá movernos con aún más libertad en los juegos. Y otro que flipará a los fans de «Animal Crossing», por ejemplo: existirá un servicio, de nombre "WiiConnect24", con el que se bajarán datos a tu consola (como regalitos de otros jugadores de AC) sin que tengas que preocuparte de navegar ni encenderla, siquiera. Aún no tiene un precio definitivo, pero sí una fecha de lanzamiento: entre octubre y diciembre.



Nunchako, el mando complementario. Tiene un stick, dos botones y también un nuevo sensor de movimiento.



Mueve, apunta, tiembla y suena. El mando de Wii es innovador pero también perfecto para cualquier tipo de juego.

3. Sus primeros juegos

¡UNA AVALANCHA DE JUEGAZOS PARA WII!

Wii llegará a las tiendas con más de 20 juegos disponibles. Aquí están los tres más esperados por los nintenderos, pero hay una gran cantidad de títulos en desarrollo por parte de Nintendo y compañías como Square-Enix, Konami, Activision o Electronic Arts.

¡Estos ya los hemos jugado!

Solo un ratito, claro, que no veas las colas de jugones que se han formado para probar una Wii. Empezamos con «Zelda Twilight Princess», que ya probamos en el E3 del año pasado en versión CUBE. Necesitaremos el mando y el nunchaku para controlar a Link y, con ellos en las manos, decidimos empezar por ir a pescar algo. A bordo de una barca de madera que manejas con el nunchako, escogimos un buen sitio y lanzamos la caña... pero de verdad, ya sabes: brazo derecho hacia atrás y ¡viaje p'alante! Para atraer a los peces basta con mover el mando Wii ligeramente, y la boya hace unas cabriolillas que... ¡PICARON! Pues se pulsa el A y se tira hacia atrás, momento en el que oimos el mecanismo de la caña... en la oreja derecha porque ese "reeec-reeec"... ¡sale del propio mando! Pero vamos, también dimos un paseo hasta una mazmorra y nos enfrentamos a monstruitos con cuernos. Las formas de cargárselos son flipantes. Podemos ensartarlos con la espada pulsando B, realizar el ataque circular con el nunchako o a lo valentón, ¡a mandobles, moviendo el mando Wii como si tuvieras una espada de verdad! ¿Y «Metroid Prime 3»? Pues otra joya visual y jugable, señores. El nunchako sirve para desplazarse por el interior de la espectacular estación espacial, y el mando Wii para mirar en todas direcciones... y apuntar, claro. ¡Y con una precisión nunca antes experimentada en consola alguna, queridos nintenderos!

¡Estos otros, en un futuro!

Pero hay mucho más que jugar, claro. Nintendo promete «Super Mario Galaxy», «Excite Truck» (conducción), «Project H.A.M.M.E.R.» (lucha) y «Disaster» (acción). También, por parte de Square, tendremos «Final Fantasy Crystal Chronicles» y «Dragon Quest». Activision ya tiene un «Tony Hawk» bien adelantado, Ubisoft su «Red Steel» y un «Rayman» totalmente novedoso, Atari «Dragon Ball Z», THQ «Spongebob», habrá «One Piece», «Gundam», «Necro-Nesia»... y, en fin, muchos otros títulos que abordaremos con todo detalle en un próximo reportaje que encontrarás en nuestro siguiente número. Porque ya sabes que esto es solo un adelanto de lo que está siendo el E3. ¡Verás qué flipe!



SUPER MARIO GALAXY

Mario no podía faltar a su cita con una nueva consola de Nintendo. La obra cumbre del legendario Shigeru Miyamoto nos propondrá un mundo gigantesco, donde Mario flotará de planeta en planeta con unos saltos en gravedad cero de fliparla. ¡Será un salto de los buenos, dentro del género de las aventuras de plataformas!



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Lo están programando los mismos chavales de la primera y segunda parte: Retro Studios, y redefinirá lo que se entiende por juego de disparos en primera persona. Empuñarás el mando de Wii como si fuera tu propio arma y apuntarás con él mientras te mueves con el nunchako. ¡Te sentirás totalmente dentro del juego, ya verás!



ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Aunque la versión de CUBE rebosará el suspense y la increíble jugabilidad propia de la saga, Twilight Princess también se lanzará junto con Wii, en el cuarto trimestre del 2006. Podremos disparar flechas con el arco, pegar mandobles, pescar y más, combinando movimientos de nunchako y mando. ¡Madre, qué aventura nos espera!

4. El juego más espectacular

'CARS', ¡CONDUCIR SERÁ MUY DIVERTIDO!

En julio se estrena en todos los cines unas de las películas más esperadas por todo el mundo. En el E3 no hemos podido verla, pero no nos importa porque hemos hecho algo aún mejor: jugar con su videojuego. Gracias a THQ, ¡lo pasamos en grande!

¡Estos coches hablan, chaval!

De camino al gran campeonato Piston, a Lightning, un coche atrevido y resultón, se le funde el radiador. ¡Vaya, en mitad de ninguna parte! Así que nuestro "bólido" rojo tendrá que aplazar su afanosa búsqueda de fama y glamour mientras espera a que le reparen las piezas en un pequeñísimo pueblo al que ha ido a parar. Pero allí recibirá la mejor lección de su vida. Conocerá a Sally, una deliciosa Porsche, y a Doc, un Hornet clásico americano (a quien pone la voz el mismísimo Paul Newman), que le enseñarán que hay cosas más importantes en la vida que ganarlo todo y ser el mejor siempre.

Este será el argumento de la genial peli de Pixar Studios, pero lo que primero nos capturará desde luego serán los personajes: coches que hablan, viven, sienten, increíblemente simpáticos y animados con todo lujo de detalles. Así los veremos también en las versiones que pronto tendremos en todas las consolas Nintendo (¿también en Wii?). El argumento de la peli dará paso a una aventura de carreras en la que fliparemos con los detalles y sorpresas que los desarrolladores de THQ están incluyendo para que nos sintamos siempre en el mundo ideado por Pixar (aunque los circuitos traspasarán los escenarios de la película y circularemos por recorridos creados en exclusiva). El mes que viene os contaremos muuuuuuuucho más...



En GameCube. Los gráficos de esta versión estarán muy cerca a las imágenes de la película. ¡Vibraremos con ellos!

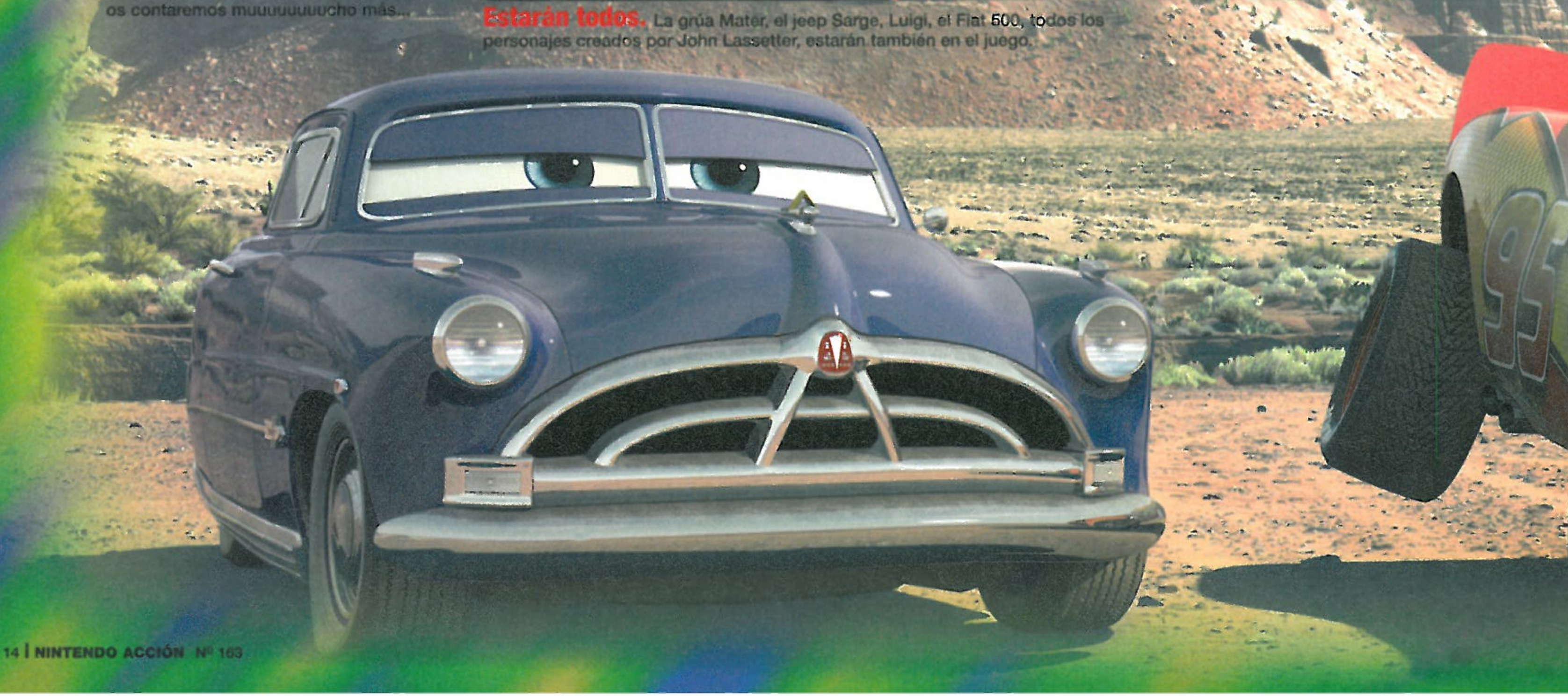


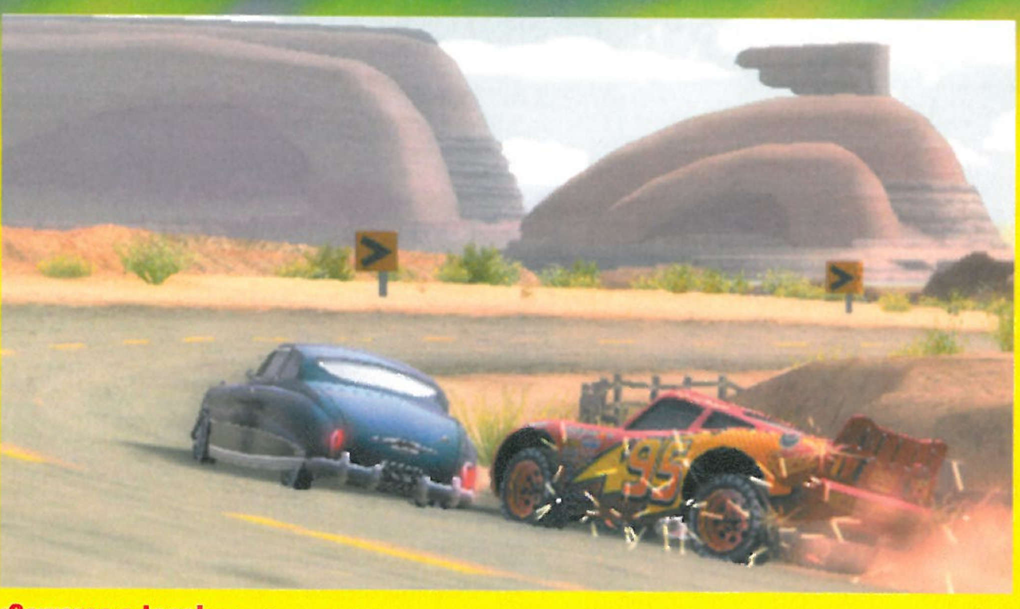
¡Qué animaciones! Serán igualitas a las de la película, tan rápidas, ágiles y soberbias como en la pantalla grande.



Estarán todos. La grúa Mater, el jeep Sarge, Luigi, el Fiat 500, todos los personajes creados por John Lassetter, estarán también en el juego.

Ojo al dato: el tiempo medio usado para renderizar cada imagen de la película fue de 17 horas, con 3.000 ordenadores funcionando en red. Impresiona, ¿eh?





¡Carreras a tope! Dejando a un lado las características "especiales" de estos coches, el juego será básicamente de carreras, y seguro que durante las diferentes competiciones van a saltar chispas entre los rivales.

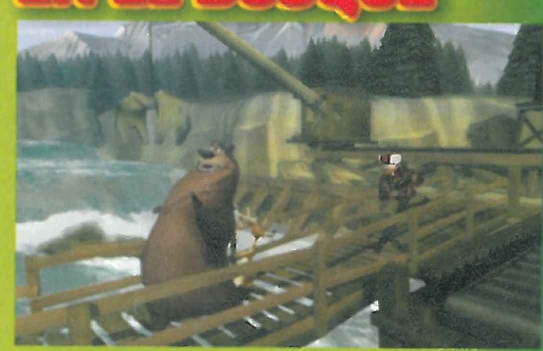


La versión DS. A doble pantalla va a ser una sorpresa total, con uso y abuso del puntero y de la interacción entre pantallas.

La versión Game Boy. Promete tanto como las "grandes". Los gráficos, muy creíbles, tanto los circuitos como los coches, y la velocidad será total.

5. El juego de cine

COLEGAS EN EL BOSQUE





Compañía: Ubisoft **Consola:** DS, Wii

Las pelis de animales están super-de-moda, pero cuentan que ésta va a ser la repera. Ubisoft llevará esta desenfrenada aventura a nuestras Nintendo en noviembre.

6. El más original

FLUSHED AWAY





Compañía: D3 **Consola:** GC, DS, GB

Los creadores de Wallace & Gromit firman una película que llegará en noviembre a nuestras consolas con la forma de aventura de plataformas y toques geniales de animación.

7. El juego más Manga

DRAGON BALL Z

Bandai se apunta a la nueva Wii con el nuevo juego de Goku, que tendrá un título de lo más completito. Toma nota: Dragon Ball Z Sparking! NEO.

Goku, para Wii

¡Qué suerte haber probado el nuevo bombazo de Goku y su Dragon Ball, eh! La verdad, no esperábamos que Bandai tuviera este "cartucho" esperándonos, pero así fue, y no veáis cómo se mueve Goku con el nuevo mando...



8. La saga más aclamada

METAL SLUG

La compañía SNK Playmore, experta en arcades de fama mundial, tiene preparado un superclásico para Wii y DS.



¡Dame acción!

Uno de los juegos más gordos de SNK es «Metal Slug». ¿Os suena? Es un arcade de acción explosivo que marcó una época en recreativas. Pues bien, al parecer podremos disfrutar de una recopilación de sus entregas tanto en Wii como en DS.

9. El héroe más buscado

RAYMAN RAVING

La cuarta entrega de Rayman estará lista en navidades. «Rayman Raving Rabbits» llegará a Wii con la aventura más alocada y divertida jamás creada.

Conejos locos...

Los conejos andan fuera de control. Con la ayuda de unas criaturas mágicas y la tuya, a través del nuevo pad de Wii, tendréis que recuperar la paz. Podrás disfrazar a Rayman, controlar a diferentes seres, infiltrarnos entre los conejos. ¡Se va a armar!



10. Las sorpresas...

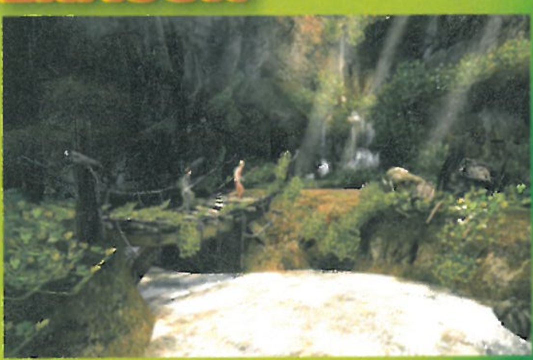
CASTLEVANIA DS



- **Compañía:** Konami
- **Consola:** Nintendo DS
- **Fecha de lanzamiento:** finales de año

En Portrait of Ruins controlaremos a dos personajes que deberán evitar la resurrección de Drácula. Habrá un montón de áreas de juego y más de 100 enemigos.

ERAGON



- **Compañía:** Vivendi Games
- **Consola:** GBA, DS
- **Fecha de lanzamiento:** Diciembre

Un juego de Rol que nos sumergirá en un mundo de dragones y aventuras. Alucinaremos con sus intensas batallas y combates entre dragones. Espectáculo total.

ARTHUR & THE MINIMOYS



- **Compañía:** Atari
- **Consola:** CUBE, DS
- **Fecha de lanzamiento:** Otoño

Va tomando cada vez más cuerpo esta aventura inspirada en los populares libros de Luc Besson. Sin duda se va a convertir en uno de los bombazos de este año.

DISPONIBLE: 19/05/06

COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

WWW.X-MENGAME.COM

X

EL VIDEOJUEGO OFICIAL

DOMINA EL PODER DE LOS X-MEN

Desata la furia, la velocidad y la agilidad de los X-Men como nunca hasta ahora, y vive los acontecimientos que preceden a la historia de la película *X-Men: la decisión final*. Descubre elementos cruciales del universo X-Men, desde los villanos a los escenarios del nuevo filme, y potencia al máximo tus poderes de superhéroe.



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS







BRADYGAMES OFFICIAL STRATEGY GUIDES

ACTIVISION

activision.com

MARVEL, X-MEN and all related character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This Interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. X-Men: The Last Stand Motion Picture and Images from Motion Picture © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TM, ®, Game Boy Advance, Nintendo GameCube and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



¡PRIMER CONTACTO CON Wii!

EXCLUSIVA

«Red Steel», así es el juego de Ubisoft para Wii

¡¡EL PRIMER GRAN RETO DE Wii!!

¡Viajamos hasta París para probar el primer juego diseñado en exclusiva para Wii, la nueva y revolucionaria consola de Nintendo!

LO QUE DEBES SABER

- **TÍTULO:** Red Steel (nombre en clave KATANA)
- **SALDRÁ:** Probablemente en noviembre.
- **CONSOLA:** Exclusivo para Wii.
- **QUIÉN LO HACE:** El estudio Ubisoft de París.
- **ESTÁ INSPIRADO:** En películas como 'Kill Bill Vol.1'; en la acción del espía número 1, James Bond; y en la mezcla de tradición y modernidad de la Yakuza, la mafia japonesa.
- **ADEMÁS...:** El equipo de desarrollo se ha documentado perfectamente sobre los ritos y técnicas de la Yakuza, hasta tal punto que en sus viajes a Japón mantuvieron varias entrevistas con un jefe de la mafia japonesa.

«Red Steel» se ha diseñado como una película de James Bond, o una estilo «Kill Bill», con Japón de fondo, y acción por los cuatro costados.





Casi todos los decorados tendrán elementos destruibles. Las explosiones y efectos de luz dejarán ver la increíble potencia gráfica de la consola.

¡¡LOS PRIMEROS EN PROBARLO!!

El director de Nintendo Acción, J. C. García, nos cuenta sus sensaciones al tomar contacto con Wii y «Red Steel».

"ESTO ES ESPECTACULAR, qué precisión, qué suavidad de movimientos. Si tú tiemblas, el mando tiembla y el punto de mira tiembla también. ¡Qué nerviooooos!"



"JUGUÉ CON UNA DEMO; una especie de nivel de entrenamiento diseñado para coger el "tacto" al control. Con el mando fijábamos el punto de mira y girábamos hacia cualquier dirección, mientras, con el stick analógico en la mano izquierda, íbamos adelante o atrás".



"LO MEJOR ERA LA SENSACIÓN DE MOVIMIENTO NATURAL, no había que hacer cosas raras con el mando para moverse entre las cajas del almacén de la demo".

El "dire" de Nintendo Acción sólo pone esta cara cuando se emociona. Y eso fue lo que pasó durante la presentación de «Red Steel», a la que fuimos en exclusiva. Que cuando el señor Moret nos pasó el mando del juego y Juan Carlos se puso frente a la tele, ya no dejó que nadie le quitara el control pad, el poder.

"Que la consola triunfe será cosa de los creadores de juegos. Ellos, con su creatividad e imaginación, tienen que hacer que la nueva Wii funcione."

En las oficinas de Ubisoft lo "codificaron" como Katana. A nosotros nos lo presentaron convertido en «Red Steel». **Una aventura de acción en primera persona, con disparos, lucha con espadas,** un guión basado en la mafia japonesa y una ambientación increíblemente real. Pero nada de eso será lo que haga de «Red Steel» un título diferente. Lo realmente novedoso es que se trata del **primer juego diseñado en exclusiva** para la nueva Wii. Y lo mejor no es que tengamos todas las imágenes que lo confirman, sino que además... **¡ya lo hemos jugado con nuestras manos!**

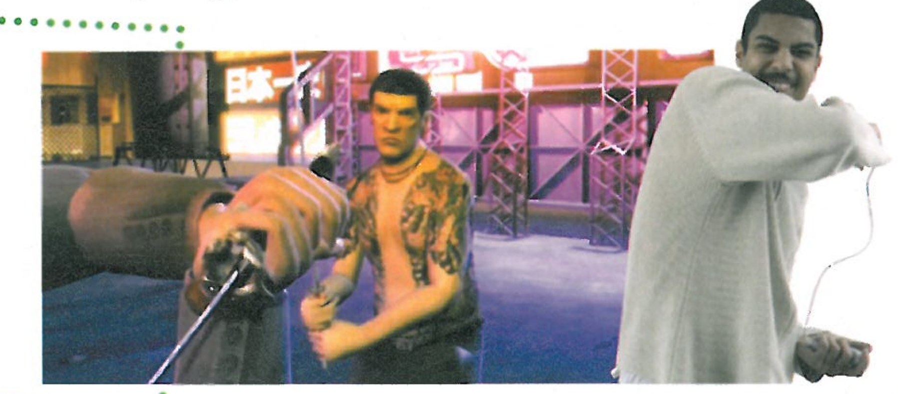
Así que los disparos, la lucha con espadas, toda la carga de acción del juego, se vivirán aquí de otra manera. Ya puedes ir diciendo adiós al control de siempre, a pulsar A y B, porque el nuevo pad de Wii nos va a meter en el juego como nunca. Imagina. De pie, frente a la consola, el pequeño mando rectangular en una mano y el stick analógico en la otra. Sin cables. **Sobre la tele, un sensor detectará nuestra posición y los movimientos.** La interacción con el juego será total. El mando, una extensión de nuestro cuerpo en la pantalla. **Gíralo y la mano del protagonista hará girar su pistola.** Muévelo en cualquier dirección, y el punto de mira trasladará inmediatamente tus desplazamientos a la pantalla. Y cuando toque sacar la espada, harás como si fueras un jedi con

Cómo se juega

A partir de ahora, cuando hablemos de meterse en el juego... será en sentido literal.

JUEGO DE ESPADACHINES.

Los combates con espadas tienen una pinta sobrecogedora. En «Red Steel» cogerás el mando como la empuñadura de una espada y te deslizarás imitando el movimiento de un sable láser. Ponle mucha emoción y vivirás la pelea con más intensidad que Jet Lee.



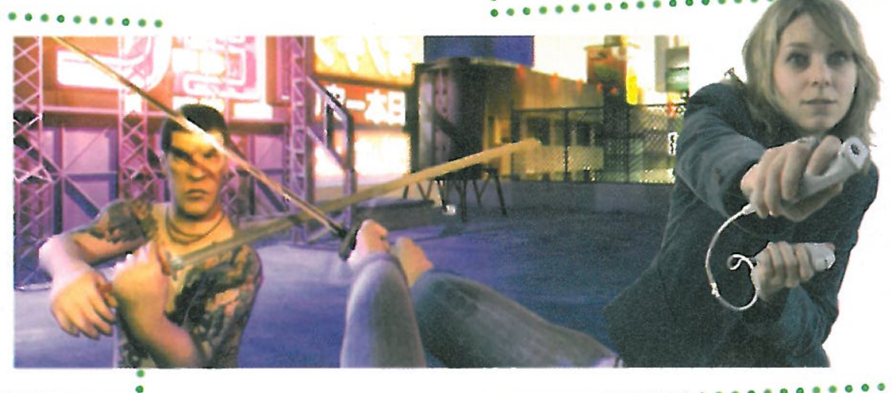


LEVE GIRO DE MUÑECA.

¡Esto te va a gustar! Al girar el mando con la muñeca, la pistola girará también en pantalla. La mano del héroe copiará exactamente todos los movimientos que hagamos con el pad. El efecto quedará realista a tope, y nos permitirá poner una pose así de vacilona.

CRUCE DE ACEROS.

Ya advertimos que el combate de espadas dará mucho juego. Durante la pelea, lanzaréis el brazo hacia adelante como esta chica, para dar al jefe Yakuza. Pero él, que también es listo, bloqueará el ataque con habilidad, y la lucha continuará con las espadas en alto.





PRACTICA TU PUNTERÍA.

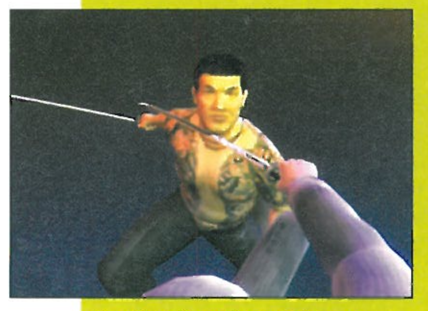
De pie, frente a la tele, imagina que tienes una mirilla telescópica en el mando, y apunta. Donde pongas el ojo pondrás la bala. ¿Que si es cansada la pose? Dependerá de la tensión que le pongas; nosotros tuvimos que sentarnos al final, pero es que no estamos en una gran forma.

ACCIÓN TOTAL EN TOKIO

Tu misión en el juego será infiltrarte en la Yakuza para rescatar a tu chica. En pantalla sólo verás tu mano y el arma que manejes. La acción será constante y nos llevará por el interior de edificios y por las calles de Tokio y Los Angeles.



Durante la aventura manejaremos todo un arsenal: pistolas, katanas...



La clave de un buen Yakuza es conseguir que el rival se rinda.

Aproximadamente el 70% del juego se desarrollará en Tokio. Allí pasaremos por lugares tan típicos como esta sala de máquinas de Pachinko, que tendremos oportunidad de destrozar a base de bien.

Por primera vez en un "shooter" podremos disparar a los enemigos colocados en diferentes planos. Sirva este ejemplo.



Habrá acción pero no grandes dosis de violencia. Según el guión, un Yakuza deberá saber controlar la situación.

¡Qué bocetos!

La ambientación es una de las cosas mejor cuidadas del juego. Todos los escenarios serán un reflejo fiel de la cultura, aspecto, tradición y tendencias japonesas.

sable láser. Verás como además de las risas, el prota imitará tus movimientos. Y la sensación va a ser absolutamente emocionante.

¡TODO UN JUEGAZO!

Pero hablemos más de «Red Steel». En él, harás de chico vengador. Deberás ir a Tokio para infiltrarte en la mafia japonesa y rescatar a tu chica. En las diferentes misiones, el objetivo será **ganarte el respeto del clan.** Las reglas son muy estrictas: un Yakuza tiene que dominar la situación, hacer que el rival se rinda. Ya nos lo demostrarán los dos maestros que tendremos al aterrizar en Tokio: uno te enseñará el arte de la espada y la importancia de la tradición; el otro te introducirá en el negocio y te dará armas de fuego.

El desarrollo está casi terminado. Pudimos ver un **espectacular vídeo con más del 85%** del juego durante la presentación. ¿Cómo era gráficamente? Impactante. Alucinamos con la suavidad de movimientos, los efectos de luz, el realismo de la mano del protagonista. Casi todos los elementos de los escenarios eran destruibles, y las explosiones inundaban la pantalla como no se había visto nunca. Estamos deseando tenerlo en la consola. ¿Quizá para noviembre?

LAS CLAVES DE LOS CREADORES

Damien Moret, director del juego, nos cuenta todas las curiosidades y los datos más buscados de «Red Steel».



SE DOCUMENTARON: "Estuve dos veces en Japón, y saqué aproximadamente 6 ó 7 mil fotografías. Allí pudimos incluso conversar con uno de los jefazos de la Yakuza, la mafia japonesa, que estará muy presente en el juego".

¿SERÁ DIFÍCIL?: "Estamos trabajando sin referencias en el nivel de dificultad. Por el nuevo tipo de control, en realidad no sabemos cuánto tiempo se puede invertir en resolver una situación determinada".

¿CUÁNDO LLEGARÁ?: "Aún no sabemos cuándo saldrá la consola y qué precio tendrá, pero estamos seguros de que Red Steel será de los primeros en salir".

SUS INTENCIONES: "El nuevo jugador demanda ideas frescas, diferentes. El acuerdo de exclusividad se cerró muy rápido, porque Nintendo y Ubisoft son compañías con la misma filosofía, se rigen por la exigencia de ser innovadoras; de hecho el director del juego está constantemente ideando cosas nuevas".

SE JUGARÁ ASÍ: "Hasta ahora, en el manual de instrucciones de cualquier juego pone que cuando quieras atacar, presiones tal o cual botón; en Red Steel pondrá que cuando quieras atacar, ¡ataques!".

LA CONSOLA: "Sin duda el precio será uno de los factores clave de Wii".

Damien Moret director del juego, estaba emocionado por el desafío que le había supuesto trabajar con la nueva consola de Nintendo.

¡La película de este verano, muy pronto en tu DS!

VECINOS INVASORES

¿Qué pensarías si de repente apareciera una urbanización en tu bosque? Si fueras una ardilla te enfadarías, ¿verdad?...

DATOS DEL JUEGO

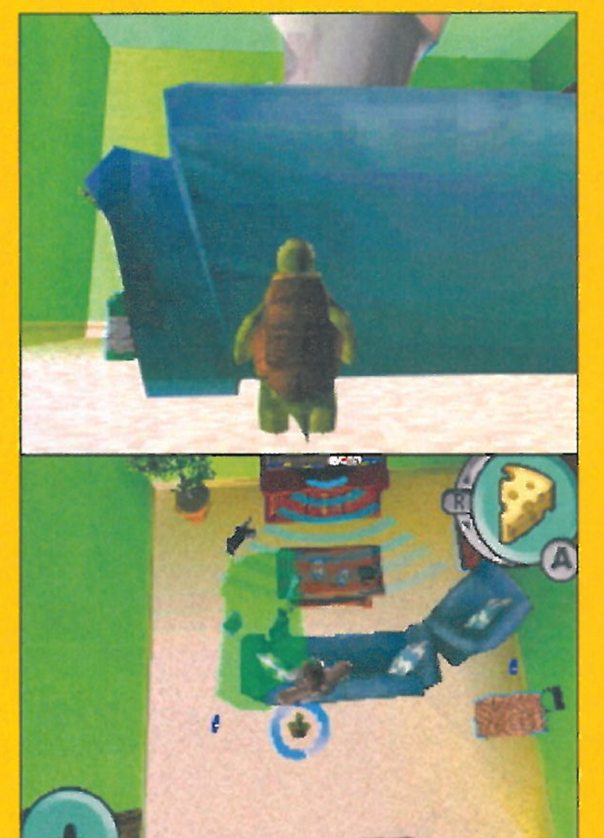
- **NINTENDO DS**
- **AVENTURA / PLATAFORMAS**
- **MARZO**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **VICARIOUS VISIONS**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Vecinos Invasores» nos llevará por **las mismas localizaciones de la película de Dreamworks, y añadirá otras exclusivas** para esta versión DS.
- El sentido del humor será una constante a lo largo de la aventura. **Los divertidos comentarios, pedorretas, ruidos varios** y situaciones, harán que nos partamos de risa. ¡Y bien a gusto!

UNA GRAN ADAPTACIÓN

- Será **fiel a la película**, pero incluirá muchos extras **exclusivos para DS.**



La pantalla superior mostrará todo en 3D y, la táctil, con una vista cenital. Combinando las dos, será fácil esconderse bien.



Bosques, casas, jardines, almacenes... La variedad de los escenarios nos dejará boquiabiertos. ¡Qué bonito jardín, leñe!



Al ser pequeños, los protagonistas deberán evitar cualquier enfrentamiento directo. ¡Y mucho ojo con despertar humanos!

Ahora que llega el buen tiempo, los animales despiertan de su hibernación dispuestos a irse de juerga. Pero... ¿qué pasaría si de repente su amplio bosque hubiera cambiado y ahora tuvieran nuevos vecinos?, ¿eh?

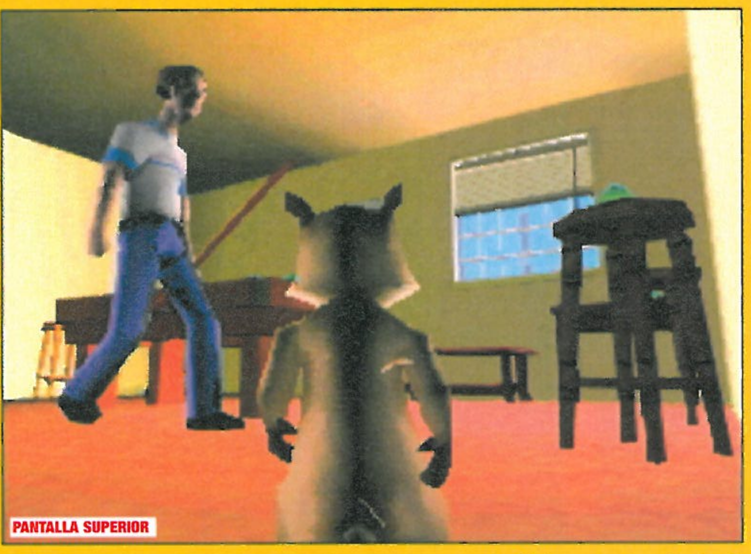
Al otro lado de la muralla verde

Nuestros amigos se acaban de dar cuenta de que durante el invierno les han "plantado" una urbanización en pleno bosque. Y claro, como son algo curiosetes, les dará por mirar y encontrarán algo maravilloso: ¡todo un nuevo mundo que explorar, plagadito de apetitosa comida! Así empieza la aventura de **Verne la tortuga, RJ el mapache, Hammy la ardilla, Stella la mofeta** y mogollón de animalillos más, que toma forma de película de la mano de Dreamworks. Pues bien, **el juego continuará la aventura justo donde acaba el film,** del que no te vamos a desvelar nada más. ¿O sí?

Chsst... ¡No hagas ruido!

El sigilo será algo esencial en el juego, dada nuestra condición de animalejo campestre. Y es que, **haciendo gala del más refinado estilo "Splinter"**, tocará entrar en jardines, casas, naves industriales, bosques... pero sin que nos vean, claro. Para ello, aprovechando las 3D de la aventura, habrá que hacer uso de cada recoveco, caja, silla, mesa y hueco en que podamos escondernos hasta que llegue el momento apropiado para salir. Vamos, un montón de lugares donde deberemos desde encontrar una calculadora, abrir cajas fuertes (sí, has leído bien), neutralizar trampas, **rescatar a nuestros compañeros capturados "en combate"** o huir del peligroso taxidermista, hasta sabotear maquinaria pesada como una enorme excavadora. En total, **23 emocionantes misiones** en las que podremos **hacer uso de la pantalla táctil para apuntar a los enemigos y lanzarles objetos,** forzar cerraduras o elegir personaje. Aunque, si eres de los que prefieren enfrentarse sin armas, siempre puedes optar por **distraer al enemigo soplando al micro de la DS** para que el prota que manejes emita un sonido y le

VERNE, LA TORTUGA. Parece mentira que animales tan aparentemente inocentes como esta tortuguilla sean capaces de volver loca a toda una urbanización. Pero, vamos, en breve lo comprobarás; en tu DS, y en el cine.



Calcular bien los movimientos y estudiar el terreno te salvará de ser capturado. Aquí, tenemos que conseguir un objeto que está sobre la mesa de billar. ¡Jo, vaya gracia!



No todos los personajes podrán realizar las mismas acciones. Hammy será la única que podrá superar esta zona, desactivar la trampa y, así, abrir camino a los demás.



¡QUÉ MAÑOSO ERES, HOMBRE!

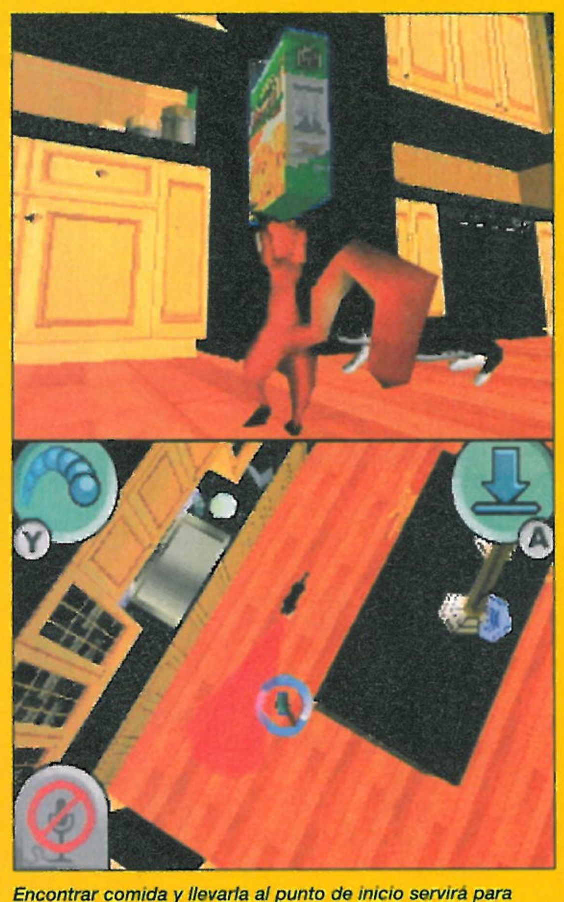
Para cumplir los objetivos de cada misión, deberemos combinar las habilidades de varios personajes. Así, la tortuga Verne podrá cargar pesados objetos; la ardilla Hammy será la más veloz y ágil; el mapache Rj, el único capaz de abrir las cajas fuertes (siempre que encuentres el estetoscopio correspondiente, claro); y encima tendrás que combinar todas sus habilidades entre sí.¡Genial!



Si te pillan varias veces robando comida, o activas ciertas alarmas, los inquilinos de la casa llamarán al feo taxidermista.



Las casas estarán llenas de distracciones como música o la tele. Habrá que desactivarlas o... ¡nos pondremos a bailar!



Encontrar comida y llevarla al punto de inicio servirá para conseguir extras durante la aventura. ¡Pero ojo con el gato!

deje aturdido, mientras aprovechas el despiste para salir por patas o buscar algún **ítem. Éstos serán tan originales como efectivos: un queso apestoso para atufar gatos,** un silbato para perros, o tarjetas telefónicas, que nos permitirán gastar bromas a los inquilinos y, de paso, distraerles un rato mientras les "mangamos" algo de comida.

¡Qué animales que son!

Pero para superar la aventura habrá que trabajárselo más, aprovechando que cada personaje tendrá sus habilidades propias. Por ejemplo, la ardilla será rápida y la que más alto salte; Rj podrá coger a Verne, la tortuga, y lanzarla para activar ciertos interruptores; y esta última se podrá meter en su caparazón para evitar ataques enemigos. Así que te tocará **combinar las habilidades de todos los personajes** entre sí para poder avanzar, cambiando en plena acción entre uno u otro según te convenga. Suena bien, ¿verdad? Pues añade este dato: habrá **modo multi** para dos y llegará con las mismas voces, en perfecto castellano, de la peli.

¡COMPRO, VENDO Y ALQUILO!

GADGETS PARA TODOS LOS GUSTOS. Antes y durante cada fase podremos hacernos con cantidad de objetos la mar de útiles: un silbato para ahuyentar perros, queso apestoso para gatos, ratones-trampa, tarjetas telefónicas para gastar bromas pesadas y distraer a los temibles humanos... Y aunque iremos armados hasta los dientes, la pericia será tu mejor arma a lo largo de toda la aventura.



¡Haz tu propia colección de monstruos!

TAO´S ADVENTURE

Conviértete en un pequeño hechicero que vivirá la aventura de su vida en una misteriosa torre.

DATOS DEL JUEGO

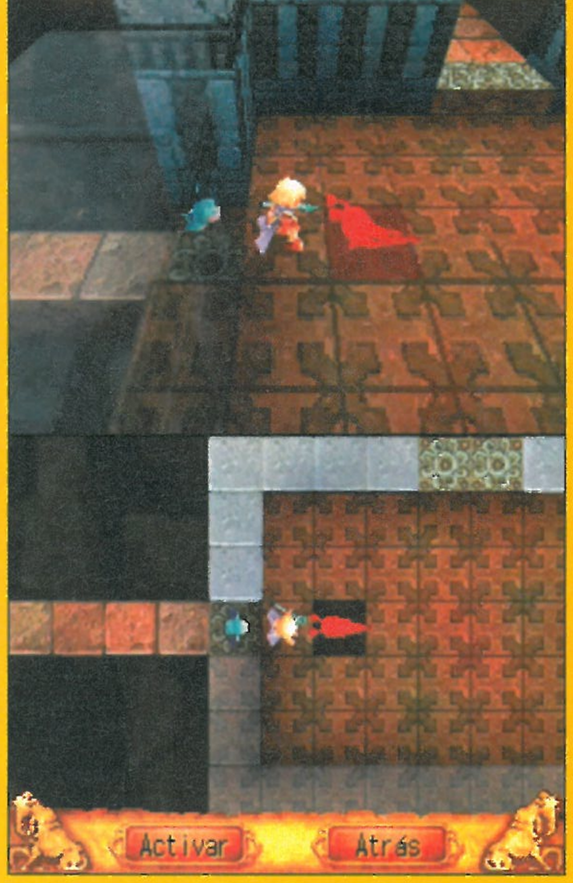
- NINTENDO DS
- RPG / ACCIÓN
- MAYO
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **KONAMI**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Será uno de los primeros RPG que se puedan controlar usando únicamente el puntero, sin tocar ningún botón más de la consola. **¿Será suficientemente cómodo para jugar?**
- El pasado de nuestro poblado nos dará mala fama. Tendremos que irnos ganando la confianza de la gente mediante **pequeñas submisiones.**

¡ATRACÓN DE NIVELES!

- Un total de cincuenta pisos nos esperan en la **Torre de los Monstruos.**



«Tao's Adventure» usará un sistema que mezcla los turnos y el tiempo real, lo que dará un toque de estrategia a los combates.



Explorar será una parte importante del juego. Dentro de la enorme Torre de los Monstruos habrá cientos de secretos.

UN PEQUEÑO GRAN HÉROE. Tao recorrerá un largo y difícil camino para deshacer el hechizo que ha dejado petrificada a toda su familia.

Nuestra DS aún anda algo escasa de aventuras roleras mientras esperamos a que lleguen los nuevos bombazos de «Pokémon». Pero Konami, que se las sabe todas, nos sorprenderá en breve con **una aventura RPG** que nos ayudará a amenizar la espera.

A buscar monstruos

Seguro que eso de buscar y capturar monstruos te suena... o incluso eres un experto. Pues vete preparando porque en «Tao's Adventure» tendremos que recorrernos **una torre enorme, de cincuenta pisos, llenita de bichos** de todo tipo. Iremos subiendo piso por piso, pateándonos cada zona en busca de todos los **huevos de monstruo** que podamos. ¿Y eso para qué? Pues muy fácil: para **encontrar el huevo que nos permitirá salvar a todos los habitantes de nuestra isla natal,** que se han convertido en piedra por culpa de un hechizo, obra de unos monstruos ancestrales. ¿Que encuentras uno y no es el bueno? Pues nada, vas a la tienda de monstruos y lo vendes, o **lo incubas y te quedas con el bichejo** que salga, que en tu aventura podrás tener hasta **dos acompañantes simultáneos** para echarte una mano en todos los enfrentamientos contra los enemigos de la torre. Y es que toda la ayuda posible será bienvenida para los combates, que tendrán un sistema bastante peculiar de **lucha por turnos** y en los que podremos dibujar hechizos en la táctil. ¡En breve nos lanzaremos a la caza de monstruos con el puntero en ristre!



HECHIZOS CON MUCHO TACTO

Esperemos que lo de dibujar se te dé medianamente bien porque en «Tao's Adventure» te va a tocar currarte los trazos para cada hechizo. Está "tirado": sacas el puntero, dibujas el símbolo del hechizo que quieras invocar, le das a aceptar y... voilá, ya tienes a Tao atacando al malo de turno. ¡Una fiesta de hechizos, tío!

¿Aguantarás otro combate?

BANDAI

2

Atrévete...

Nueva serie 2

¡Colecciona las dos nuevas barajas de inicio y los sobres de ampliación para conseguir un equipo de super-guerreros invencible.

DRAGON BALL

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



© 1986 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
© 1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Licencié par AB DROITS AUDIOSUELS

¡Te montarás tu propia película de piratas!

PIRATAS DEL CARIBE EL COFRE DEL MUERTO

Puedes enrollarte con las nuevas aventuras del pirata Sparrow en el cine... ¡o ser tú el héroe en DS!

DATOS DEL JUEGO
- NINTENDO DS
- ACCIÓN/AVENTURAS
- JUNIO
- Compañía: **BUENA VISTA GAMES**
- Equipo: **AMAZE**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Tendremos extras súper chulos para desbloquear, como por ejemplo **bocetos de entornos y personajes** que luego vamos a poder ver en la peli.
- Habrá un **genial modo cooperativo** que se antoja divertidísimo y que enganchará horas y horas a un par de "piratas", cada uno con su DS. ¡A ver quién consigue más oro, poder y gloria!

¡EN GUARDIA, TÍOS!
- Los **piratas más molones** atracarán en DS. ¡Y empuñando sólo el puntero!



Jack y compañía podrán usar más armas, aparte de las propias. Por ejemplo, ¡los pistolones de los enemigos derrotados!



En ocasiones los obstáculos nos impedirán llegar al objetivo. Aquí, para grabar la partida, habrá que apagar el fuego antes.



Parece que Jack está en apuros... No pasa nada, porque cada personaje tendrá un devastador movimiento superespecial.


JACK SPARROW. Será uno de los personajes que podremos manejar en el juego de DS, junto a Elizabeth Swann y Will Turner, que se unirán a Jack a lo largo de su aventura.

Tras recuperar su querida Perla Negra y derrotar al malvado Barbosa, el incomparable capitán **Jack Sparrow y sus amigos** regresan a la gran pantalla, justo donde lo dejaron, para traernos otra espectacular aventura. Pero no estamos aquí para hablar de cine, sino para contarte que... ¡también se van a colar en las pantallas de DS!

En esta aventura, nuestros piratas favoritos tendrán que resolver un nuevo... problemilla. Nada, que **Jack tiene un pacto de sangre con el temible capitán Davey Jones,** uno de los dueños del océano... y también del Holandés Errante, un fantasmagórico barco de leyenda. Además, las correrías de Sparrow arruinarán los planes de boda entre Will y Elizabeth, que se verán obligados a unirse en la misión del capitán para salvar la vida. Así, deberemos **manejar a los tres protas de la película** (exclusivo de esta versión para DS) que lucirán **unas 3D muy suaves y logradas. Mención aparte para los movimientos del "capi" Sparrow,** que han costado más de una docena de intentonas a los chicos de Amaze, que se han encargado de la aventura.

¡A pasarlo pirata!

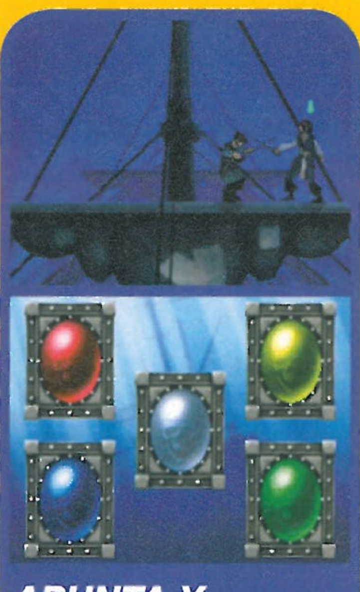
La tónica del juego será campear por escenarios, también en 3D, repletos de **soldados de la guardia real, indígenas o piratas** con muy malas pulgas, a los que tendremos que vencer ayudándonos de nuestras habilidades con la espada... y con los trastos que encontraremos a



Los escenarios serán muy espectaculares y estarán diseñados con gran realismo. Además serán gigantescos, por lo que nos encontraremos con más de un secretillo...



Las escenas introductorias van a estar curradísimas y nos relatarán un poquito de qué va la trama de la peli. Pero estad tranquilos, que tampoco nos la van a destripar.



APUNTA Y... ¡¡A TOQUETEAR!!

En ocasiones tendremos que afinar nuestra puntería, pues nos irán apareciendo montones de minijuegos donde el puntero va a ser nuestra principal arma... Con él tendremos que tocar la táctil sin parar para hundir gigantescos barcos piratas a cañonazos, acertar en una diana, hacer equilibrios para no caer a los tiburones... ¡Lo normal, en la vida de cualquier pirata que se precie!



Con el oro que dejen los malos al ser vencidos, podremos comprar extras como este boceto del Holandés Errante.



Deberás mirar por donde pisas, es muy posible que lo que te espera debajo no te guste demasia... ¡Will, que te escancias!



La calidad de los efectos de luz y de los escenarios 3D nos transportarán a los lugares más paradisíacos... y peligrosos.

nuestro alrededor. Sí, sí, **podremos hacernos con todo tipo de objetos y armas** para utilizar contra los malos (incluidas las armas de los que derrotemos), y también para interactuar con el entorno: antorchas para quemar obstáculos, cubos de agua para apagar fuegos... Claro que, a medida que vayamos avanzando en el juego, **desbloquearemos nuevos combos y movimientos** que nos harán mucho más sencillo acabar con el más chungo de los enemigos. Así, recorreremos los calabozos en los que comienza encerrado Jack, los muelles de Port Royal, la isla de Pelegostos y mogollón de escenarios en los que recolectaremos oro que podremos canjear después por una **gran cantidad de extras:** bocetos originales de la peli, más movimientos, minijuegos... Y aquí es donde **el puntero va a jugar un gran papel:** podremos disparar cañones, batirnos en duelo sobre la tabla, competir en juegos de puntería... Todo un pedazo de adaptación a las posibilidades de DS. Si te gustó la primera peli y estás desando ver la nueva, seguro que el juego te flipa.

JUGANDO A TRES BANDAS

PODRÁS REPARTIR TORTAS CON EL ESTILO QUE MÁS TE APETEZCA. La historia se va a desarrollar paralelamente desde los puntos de vista de los tres protagonistas. A veces habrá que controlar al excéntrico Sparrow y en otras a Will o a la señorita Swann, cada uno con sus propios ataques. Mientras que Jack se liará a pistoletazo limpio, Elizabeth repartirá tortazos con su parasol.



¡Tu GBA está pidiendo más RPG de calidad!

FINAL FANTASY IV

Tu portátil va a soltar chispas de alegría: ¡la genial saga Final Fantasy vuelve a Game Boy!

DATOS DEL JUEGO
- **GAME BOY ADVANCE**
- **RPG**
- **JULIO**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **SQUARE-ENIX**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Los veteranos sabrán apreciar el nuevo nivel de **dificultad extrema** y los **jefes finales** creados para Game Boy.
- La aventura será la misma que en SNES, sí. Pero cuando la superes por primera vez, **se desbloquearán nuevas opciones** como la formación de batalla frontal o de retaguardia, **solo vistas en la edición japonesa del original.**

EL ESTILO FINAL FANTASY
- **Atraerá a todos los públicos,** tanto veteranos como novatos en RPG.



Con «FF IV» empezó a fraguarse el actual éxito de la saga. Éste mantendrá el estilo del original, aunque mejorará gráficamente.



Cecil empezará el juego en el papel de malo: arrasando pueblos en busca de cristales mágicos (como los del "FF" de CUBE, sí).



De momento solo llevamos dos, pero a medida que avancemos se irán uniendo nuevos compañeros a nuestra facción rebelde.



En los combates podremos optar por atacar con nuestras armas, lanzar magia o usar un objeto. Siempre por turnos, claro.



CECIL, EL CABALLERO OSCURO. Seguro que los más veteranos ya saben que Cecil empieza siendo "el malo" de la historia. Pero, tras pensarse mejor las órdenes que le dio su malvado rey, termina por revelarse y armar la gorda junto a otros carismáticos personajes.

En un mesecito de nada tendremos la oportunidad de jugar esta cuarta entrega de Final Fantasy, juego que en Europa apareció como «Final Fantasy II» (salió en Super Nintendo), y que desembarcará en GBA con su título original japonés. En cualquier caso, tendremos **una buena ración de aventura, espada y brujería,** y combates estilo "FF". Unos enfrentamientos donde el tiempo cuenta, a pesar de que se actúe por turnos.

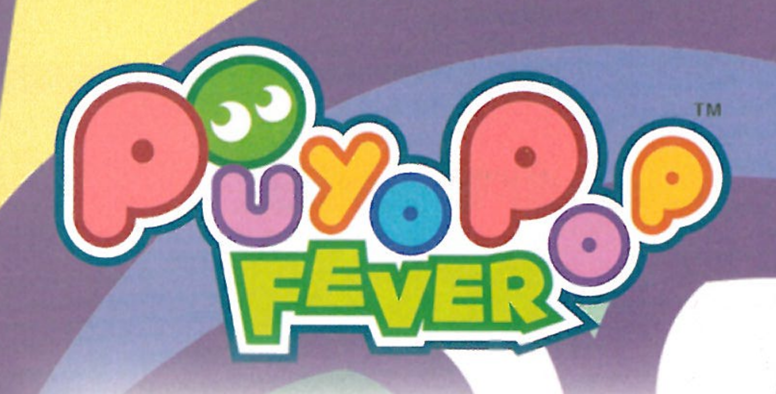
Un "lavadote" de cara

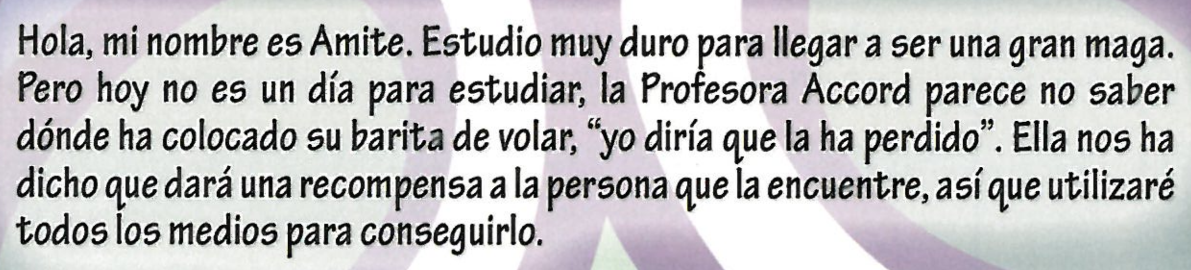
Los chicos de Square-Enix han aprovechado para retocar el título y dotarlo de **mejoras gráficas y sonoras** que aprovechen más a fondo la capacidad de GBA. Pero, no contentos con esto, han añadido **una nueva y gigantesca mazmorra de cincuenta niveles** que pondrá a prueba hasta al más veterano en esto del RPG. Con estos nuevos alicientes nos meteremos de lleno en la piel de **Cecil, el comandante de los Alas Rojas** del reino de Baron, una gran nación que últimamente se muestra más que agresiva con los reinos de su alrededor. Cecil se cuestionará las razones que llevan a comportarse así a su rey, que hasta hace poco era un ejemplo de justicia y bondad... Y ahí comenzará esta aventura que nos llevará desde las profundidades del planeta hasta la mismísima luna, en compañía de un plantel de personajes en el que no faltará ninguno de los clásicos: **valientes caballeros, poderosos invocadores, bardos** que te hipnotizarán con su arpa e incluso un príncipe ninja. Lo dicho, en un mes, más RPG del bueno en tu GBA.



¡MÁS EXTRAS QUE EN UN DVD!

A medida que vayamos progresando en la aventura se irán desbloqueando nuevos extras que se añadirán al "Bestiario", ya disponible al encender la consola. Entre las novedades encontraremos este "Reproductor de música", donde podremos escuchar hasta quedarnos a gusto las famosas y pegadizas melodías del juego.





Hola, mi nombre es Amite. Estudio muy duro para llegar a ser una gran maga. Pero hoy no es un día para estudiar, la Profesora Accord parece no saber dónde ha colocado su barita de volar, "yo diría que la ha perdido". Ella nos ha dicho que dará una recompensa a la persona que la encuentre, así que utilizaré todos los medios para conseguirlo.



¿Estás preparado para compartir esta aventura conmigo?

Experimenta la máxima acción en un juego de puzzle. Agrupa burbujas del mismo color y envíaselos a tu contrincante para hacerle fallar.

¡Te dará fiebre!

Hasta 8 jugadores con una sola Tarjeta ¡Exclusivo en DS!
Movimientos únicos para la pantalla tactil ¡Exclusivo en DS!
Juega con cualquiera de los 14 personajes que te ofrece el juego.
Nuevas piezas para completar acciones triples o cuádruples.
¡Personaliza tu PUYO POP a tu gusto!
Ves directamente a la acción o aprende en el modo de entrenamiento.









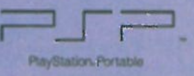


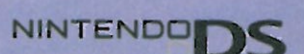














© SEGA. SEGA, Los logos de SEGA y 'Puyo Pop Fever' son marcas registradas de SEGA CORPORATION. Todos los derechos reservados.

¡La mejor estrategia va a invadir tu portátil!

AGE OF EMPIRES

Los guerreros más conocidos de la historia lucharán en las pantallas de DS... ¡a tus órdenes!

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- ESTRATEGIA
- JUNIO
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **BACKBONE ENT.**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Los modos multijugador serán de lo más variado. **Podremos luchar hasta 4 jugadores** con el modo inalámbrico y también optar por batallar a dobles, **compartiendo una sola Nintendo DS.**
- En el juego podremos controlar **cinco ejércitos de diferentes imperios:** Bretones, Franceses, Mongoles, Sarracenos y Japoneses.

UNA SAGA CON HISTORIA

- Lleva años siendo **el rey de la estrategia** y ahora llega a tu DS.



Dirigirás tus tropas en la pantalla inferior, con una vista alejada, y arriba podrás ver cada uno de los ataques en plan espectáculo.

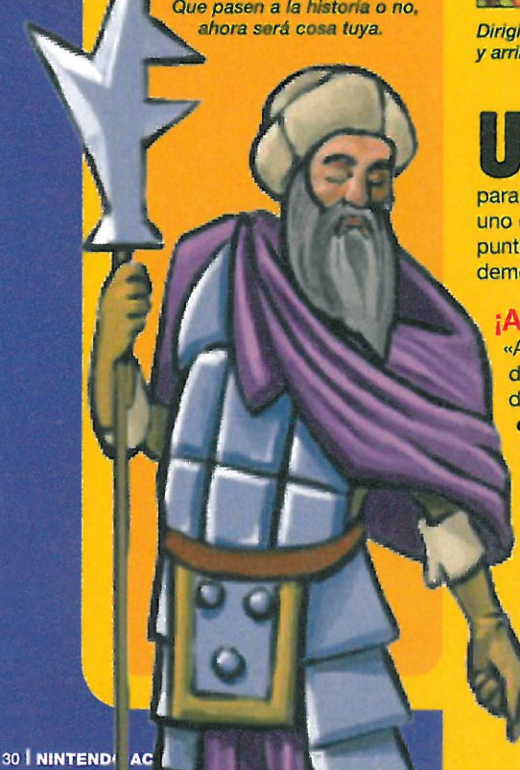


Entre nuestras unidades también encontraremos "sofisticadas" máquinas destructoras de la época. ¡Allá va un "catapultazo"!



Antes de cada lucha contra un enemigo podrás ver un informe sobre el combate. Así sabrás si conviene salir por patas...

REVIVIENDO LA HISTORIA. «Age of Empires» te dará la oportunidad de meterte en la piel de los más famosos guerreros que jamás han pisado el campo de batalla. Que pasen a la historia o no, ahora será cosa tuya.



Uno de los juegos de estrategia más famosos de todos los tiempos llegará pronto a DS para hacerte pensar todos y cada uno de los movimientos de tu puntero. ¿Estás preparado para demostrar tus dotes de estratega?

¡Al ataque, chavalines!

«Age of Empires» te invitará a desplegar tus tropas en el campo de batalla usando un **sistema de turnos. Puntero en ristre,** decidiremos el próximo avance de cada una de nuestras unidades al más puro estilo «Advance Wars». Y oye, si te aburre estudiar Historia, ¿qué mejor forma de aprender que viviéndola en primera persona? Cuando inicies una partida en el modo "Campaña" podrás elegir ser **Genghis Khan, Ricardo Corazón de León o Juana de Arco** entre otros. Con ellos tendrás que superar decenas de batallas en los más variados escenarios manejando sus tropas y, además, **nuestros "héroes" tendrán unos poderes especiales** alucinantes que nos sacarán de más de un apuro. Si prefieres dejar los asuntos de héroes para otro momento, también tendrás el **modo "Mapa Completo", en el que la conquista será tu único objetivo.** Elijas el modo que elijas, no deberás preocuparte sólo de los combates. También **dependerá de ti la evolución tecnológica de tu imperio, la creación de pueblos, castillos, cuadras, granjas** y otros medios de suministro que serán imprescindibles si quieres ganar la guerra. Si te gusta la estrategia concienzuda y usar el puntero, te encantará «Age of Empires».



SABER ES PODER

Saber todo sobre el escenario, el enemigo, tus edificios, unidades y demás, te será imprescindible para sacarle una buena ventaja al enemigo. Para que no te pierdas hurgando por el menú, al seleccionar cualquier objeto con la táctil verás cómo aparece inmediatamente un pergamino con todos sus detalles en la pantalla superior. ¡Úsalos a tu favor!

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guías de Star Wars EP. III y Lego Star Wars.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Mapas de Kanto.



N.A.: 1.000 trucos para todos los juegos Pokémon.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Rojo y Verde.
Póster: Medidor Pokémon.



N.A.: 1.000 trucos Pokémon (2ª), guía Dragon Ball.
Revista Pokémon: Especial Movimientos Huevo.
Póster: Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Guías de Another Code y Mario Power Tennis.
Revista Pokémon: Pasatiempos Pokémon.
Póster: Pokémon Esmeralda.



N.A.: 5 miniguías para DS con más de 200 trucos.
Revista Pokémon: Especial Tutor de Movimientos.
Póster: Nintendogs + Pokémon Esmeralda.



N.A.: Guías de Nintendogs + Los 4 Fantásticos.
Revista Pokémon: Especial Pokémon Legendarios.
Póster: Nintendogs + Pokémon Esmeralda.



N.A.: Guía de trucos de Nintendogs.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Esmeralda.
Póster: Los 202 de Pokémon Esmeralda.



N.A.: Harry Potter GC + Los Increíbles 2 GBA.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Esmeralda.
Póster: Calendario 2006 Pokémon XD + Nintendogs.



N.A.: 500 trucos Pokémon + Guía Pokémon XD.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Fichas de los 2002 Pokémon Esmeralda.



N.A.: Guías de Pokémon XD + Mario Kart DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de localizaciones de Hoenn.



N.A.: Guías de Mario Kart DS y Dragon Ball DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona suroeste.



N.A.: Guías de Animal Crossing y Dragon Ball Z DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona noroeste.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

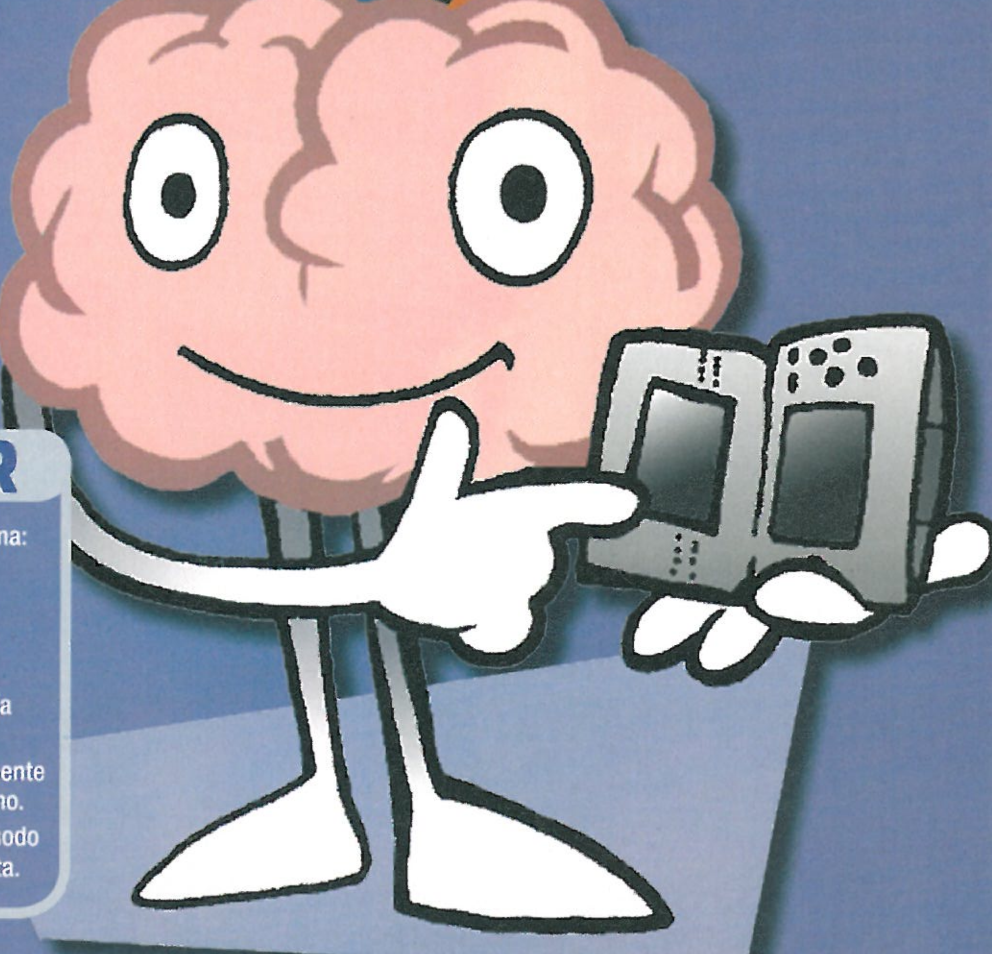
De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid

¡LLEGA LA REVOLUCIÓN EN JUEGOS PARA DS!

¡¿Sabías que con «Brain Training» puedes poner tu cerebro en forma?!

¡¡EJERCITA EL CEREBRO CON TU NINTENDO DS!!

El hecho de jugar con una DS mola por sí mismo, pero ¿y si además de divertirte, mejorase el rendimiento de tu cerebro? ¡La bomba, ¿no?! Pues si te gusta la idea, que sepas que ya es una realidad. Descubre cómo, jugando todos los días con «Brain Training», llegarás a ser un "listillo".



LO QUE DEBES SABER

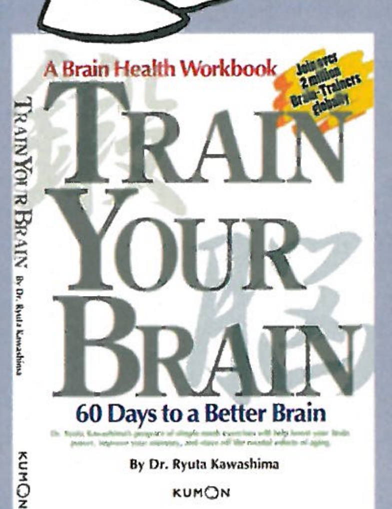
- **TÍTULO COMPLETO:** «Brain Training del Dr. Kawashima: ¿Cuántos años tiene tu cerebro?»
- **SALDRÁ A LA VENTA:** El viernes 9 de junio.
- **CONSOLA:** Exclusivo para Nintendo DS.
- **QUIÉN LO HACE:** Es el resultado de los estudios profesionales del Dr. Kawashima sumados a la tecnología exclusiva de Nintendo DS.
- **FUNCIONES DS:** Usa la pantalla táctil casi continuamente y, cuando no hay que escribir, hay que hablar al micrófono.
- **ADEMÁS...:** Permite pasar demos de prueba y tiene modo multijugador para hasta 16 jugadores con una sola tarjeta.

¿QUÉ ES BRAIN TRAINING?

Es "entrenamiento cerebral", literalmente, pero... ¿de dónde surge la idea?, ¿en qué consiste "entrenar el cerebro"?, ¿por qué se ha hecho un juego para DS? Aquí te despejamos todas estas dudas, y más.

La idea

El antiguo vicepresidente de Nintendo, Atsushi Asada, propuso en junio de 2004 hacer juegos para adultos, dado que la población de niños en Japón estaba decayendo. Llegaron a la conclusión de que los adultos no jugaban porque lo consideraban una pérdida de tiempo. Pero también sucedía que ese público se preocupaba por las pérdidas de memoria y las dificultades de concentración. Así que, blanco y en botella... qué mejor propuesta para atraerles que mantener su cerebro activo y joven.



El libro del Dr. Kawashima fue publicado en 2003 y... ¡ya ha vendido más de 2 millones de ejemplares en Japón!



El juego

En diciembre de 2004, Nintendo entra en contacto con el profesor Ryuta Kawashima, de la Universidad de Tokohu, un científico famoso en Japón por sus investigaciones en el campo neurológico y su libro 'Train your brain'. Con su inestimable ayuda, se diseñan diferentes retos mentales que ocupan solo 15 minutos al día y consiguen mejorar los problemas de memoria. Además, se incluye un análisis de la edad cerebral del jugador, también diseñado por el amigo Ryuta, que convierte este "programa de entrenamiento" en... ¡un juego para DS!



Las pruebas que realizó Nintendo junto a Kawashima dieron un resultado óptimo.

Ryuta Kawashima aparece en las pantallas de DS con esta pinta poligonal. Así ofrece al jugador un toque humano y amistoso mientras ejercita su cerebro. Sus palabras de ánimo y alegría por tus progresos harán que termines considerándolo un "amigo de los de verdad", ya verás.

¡UN FENÓMENO EN JAPÓN!

«Brain Training» está a punto de salir al mercado en España, pero en Japón ya lleva un año en las tiendas. Y, a pesar de no haber tenido mucha publicidad, ¡se ha puesto tan de moda que es número 1 en ventas!

El "subidón" de DS

El lanzamiento de «Brain Training» ha empujado las ventas de Nintendo DS como un cohete a reacción. Desde su estreno, los japoneses han ido comprando su DS junto a su cartucho de "BT". Actualmente, la primera y segunda entrega de "BT" (sí, en Japón ya hay dos) ocupan los dos primeros puestos de las listas de ventas y DS es líder indiscutible en portátiles, a mucha distancia de su rival.



Los beneficios mentales han sido reconocidos por un hospital de Kyoto, que ofrece DS con "BT" a sus pacientes.



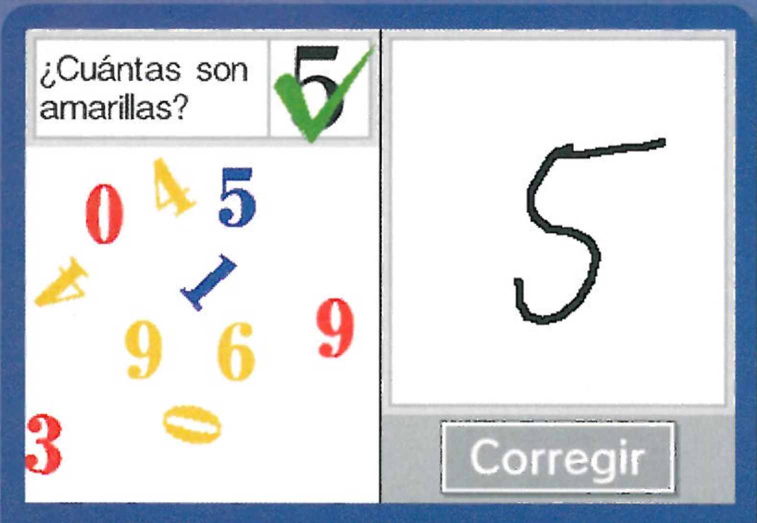
Ya son 4 millones de japoneses los que se divierten con «Brain Training» 1 y 2. ¡Y las ventas del juego siguen creciendo!



La revolución «Brain Training» ha llegado incluso a cambiar la forma de coger la DS: para entrenar el cerebro hay que cogerla en vertical, como si fuera un libro.

¿CÓMO SE JUEGA?

Este es un juego muy especial y, sí, puedes jugar cuando quieras (para eso la DS es tuya) pero solo una vez al día y durante unos 15 o 20 minutos. ¿Por qué? Bueno, aquí abajo te lo explicamos todo. ¡No dejes que tu cerebro vaguee y lee con atención!



¿Qué es la edad cerebral?

No, no es la edad mental con la que se calcula el cociente intelectual (edad física dividida entre edad mental), sino "lo viejo" que está un cerebro. Si un órgano no se ejercita, termina por envejecer prematuramente, y con el cerebro pasa lo mismo. La mayoría de actividades cotidianas no nos obligan a usar el córtex prefrontal, una zona del cerebro que puede ser activada mediante ejercicios de atención, memoria, retentiva, cálculo... Exactamente lo que ofrece «Brain Training». Para determinar tu edad cerebral, tienes que hacer una pequeña prueba en la que se mezclan unos cuantos ejercicios (que se trabajan individualmente en el entrenamiento). Según el resultado, sabrás si tienes el cerebro acorde con tu edad o tienes que entrenarte día a día para conseguir la edad ideal, 20 años.



Comparte tu sabiduría

Si tienes ganas de saber cómo andan tus amigos de edad cerebral, diles que pulsen la opción "Descarga DS" y pásales la demo. Y si os gusta competir, también podéis echar una batalla de cálculo. Pueden participar hasta 16 personas con un solo juego y gana quien resuelva más rápido las 30 operaciones.

Entrenamiento diario

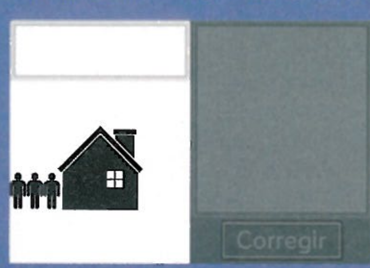
Jugar con «Brain Training» es parecido a entrenar. De hecho, el modo de juego principal se llama "Entrenamiento". ¿Quieres ver en qué consiste?



Día a día. Tu constancia es vital para conseguir resultados. Por eso tienes un calendario con los días que has jugado. Para poner un gran "OK" en el día, debes jugar al menos 3 de estas pruebas.

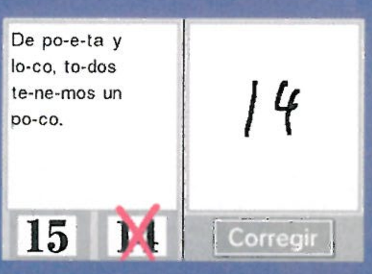
Cálculo. Sí, consiste en hacer una serie de operaciones matemáticas (básicas, nada de integrales y esas cosas) a toda caña, escribiendo la respuesta en la pantalla táctil. La hay de 20... ¡y de 100!

Ordenar de menor a mayor. Aparece una imagen con unos números durante un segundo. Tú debes pulsar la posición en la que estaba el menor, el siguiente, el otro... así hasta el mayor.

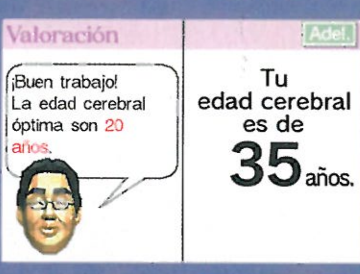


Retentiva. Unos cuantos monigotes aparecen en pantalla y se meten en una casa. Luego empiezan a entrar y salir monigotes, y tú debes decir, cuando paren, cuántos quedan dentro de la casa.

Lectura. Pues sí, consiste en leer. Puedes hacerlo en silencio o en voz alta (mejor para ejercitar el cerebro) y al final no te preguntan nada, tranquilo. Solo se cuenta el número de sílabas por segundo.



Cuentasílabas. Si no tie-nes cla-ro en qué con-sis-te, te di-re-mos que a-quí ha-y vein-ti-trés. Las cuentas con cuidado pero rápido, escribes cuántas son en la táctil y... ¡no, eran 15! ¡Dichosos hiatos!



Valoración. Para terminar el día, hazte un test de edad cerebral. Es una pequeña prueba en la que se mezcla un poco de todo. Si entrenas con "BT" todos los días, algún día ahí pondrá "20 años".

¡CON SUDOKU!

Si además de entrenar la testa quieres un buen pasatiempo, hay más de 100 sudokus para resolver en 3 niveles de dificultad.





El pasatiempo de moda

¿Aún no has hecho ninguno? Bueno, pues todo es probar... y quedarse enganchado. Es un juego de lógica (no matemático, aunque veas números) en el que debes escribir cifras del 1 al 9 "en su sitio". Sí, hay ciertas reglas, claro. Ah, y puedes jugar sudokus siempre que quieras, no forman parte del entrenamiento diario.

Y AÚN HAY MÁS

En Japón ya hay unas cuantas entregas de esta saga; en USA en breve tendrán la segunda; y aquí esperamos más sorpresas...

¡Avalancha de pruebas cerebrales!



La franquicia «Brain Training» ha supuesto una revolución en el mercado japonés de juegos (¡¡la primera entrega lleva más de un año entre los 10 juegos más vendidos para todos los sistemas!!). Y como la cosa funcionó tan bien, pues salió una segunda parte que ha tenido el mismo éxito: ¡ya ha superado los 2 millones de unidades! En Estados Unidos la fiebre Brain acaba de comenzar, y pronto verá la luz allí el próximo de la saga: «Big Brain Academy», lleno de divertidos ejercicios muy ingeniosos. Las ideas no cesan con estos juegos, y ya hay previsto un "entrenador" para aprender inglés en Nintendo DS.



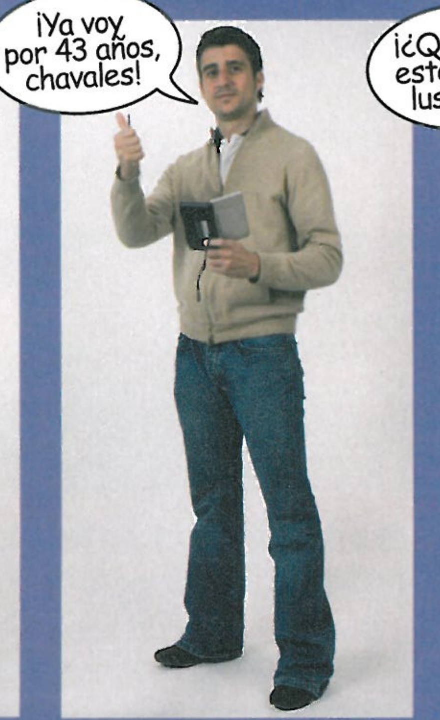
NUESTRA EDAD CEREBRAL

Aquí, en la redacción de la revista, hemos estado haciendo unas pruebas de edad cerebral. Y los resultados no podían ser más variopintos. Aquí tenéis la opinión personal de cuatro miembros de la redacción sobre el juego, sus resultados y otras historias.



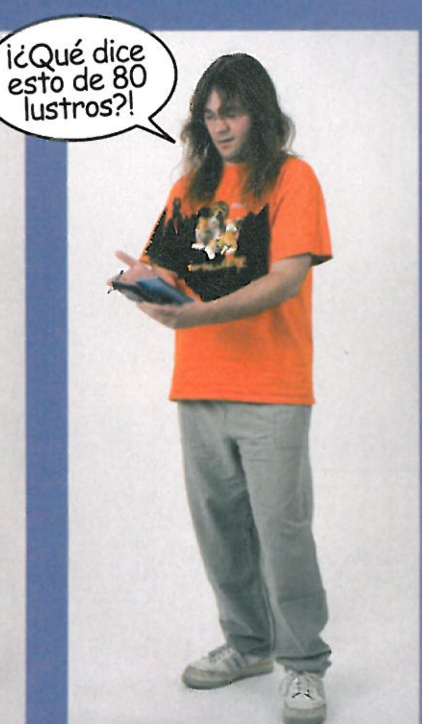
Vanessa: 23

Nuestra jefe de sección nos dice: "mi primer test de edad cerebral que hice no ayudó a que me gustase mucho el juego, no. Pero después de acostumbrarme a los ejercicios, he conseguido llegar a 34 años de edad cerebral. Con algo más de práctica... ¡fijo que lo rebajo hasta la ideal, 20 años! ¡Admito apuestas!"



Augusto: 28

Y el jefe de maquetación se marca lo siguiente: "a mí eso de hacer cuentas y leer me parece aburrido, sinceramente. Pero vamos, cuando probé y me puso que tenía 80 años de edad cerebral, me piqué y en unos días conseguí rebajar la cifra hasta 43. Le seguiré dando al entrenamiento hasta llegar a mi edad."



Javier: 32

Qué declaraciones, las del redactor jefe: "la primera prueba de edad cerebral me encantó: decir los colores de las palabras sin leer las palabras. ¡No había ni que leer, solo hablar! Pero el resto de ejercicios me devolvieron a la realidad. ¡¿Soy el único que no ha mejorado su edad cerebral entrenando, o qué?!"



Patricia: 22

La benjamina del equipo, maquetadora, opina que: "la primera vez que hice el test salieron 80 años, ahora la cosa ha ido mejorando y he conseguido 38, pero llegar a los 20 es complicado. Las pruebas de entrenamiento son muy divertidas y con ellas puedes ver cómo mejoras día a día tu agilidad mental."

CONCURSO



SALVAJE (THE WILD)

León salvaje busca a hijo desaparecido. ¡Diviértete ayudándole!

SORTEAMOS:

1 PACK GAME BOY MICRO Y VIDEOJUEGO «SALVAJE»



10 VIDEOJUEGOS «SALVAJE» para GBA



Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **7654** desde tu móvil poniendo la **palabra:**

salvajent + tus datos personales

Ejemplo: salvajent francisco ruiz c/lopez 4 2° derecha badajoz

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo:

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17 - 28040 Madrid".

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción





GAME BOY ADVANCE



GAMING 24:7.

© DISNEY. TM, ® AND GAME BOY MICRO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

PUNTUACIONES OFICIALES

En junio...



Metroid Prime Hunters

Un nuevo capítulo de la saga «Metroid Prime» que no te puedes perder. El juego reúne todo lo bueno de las entregas para CUBE, pero con las características de DS. ¡Flipa!

SUPER PRINCESS PEACH

MARIO ESTÁ EN PELIGRO. Los fans del legendario héroe estáis de suerte, porque ha hecho un regreso estelar. Esta vez le ha cedido el protagonismo a la Princesa Peach, que tendrá que enfrentarse a malignos enemigos para salvar al fontanero, en un juego al que sobre todo, no le falta originalidad.

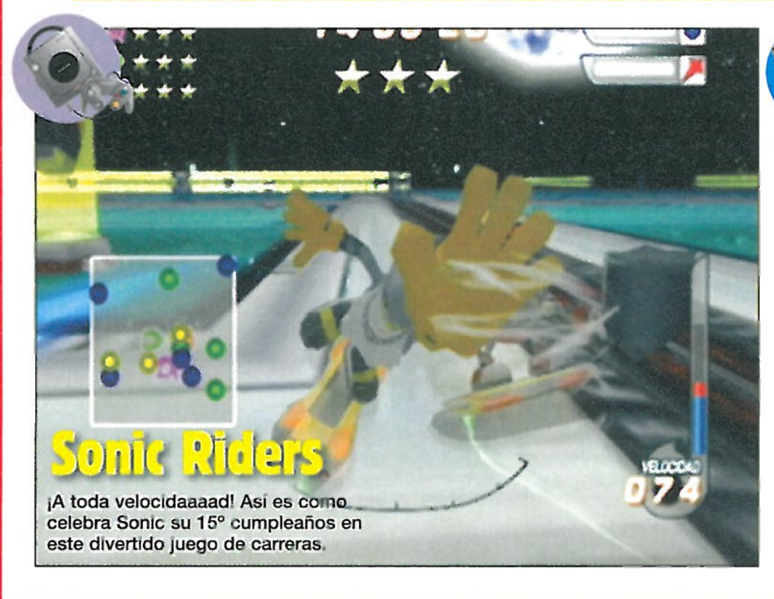
7 SUPER NOVEDADES



Nintendo DS

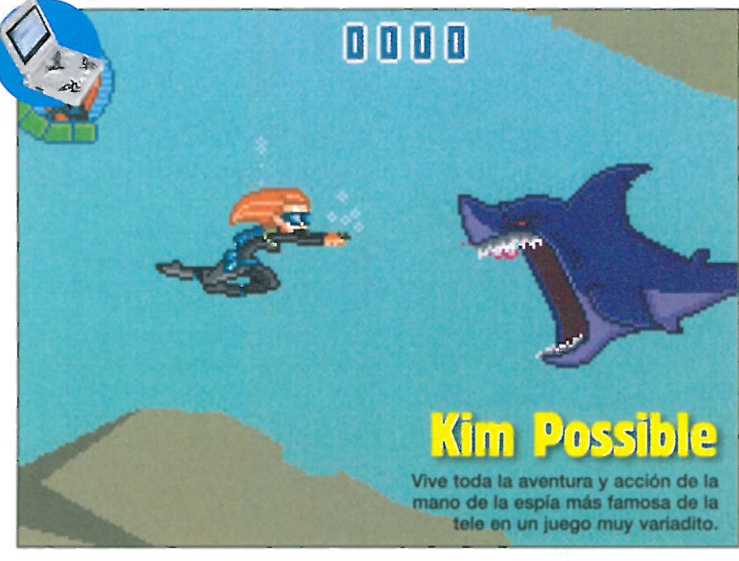
GameCube

Game Boy Advance



Sonic Riders

¡A toda velocidaaaad! Así es como celebra Sonic su 15º cumpleaños en este divertido juego de carreras.



Kim Possible

Vive toda la aventura y acción de la mano de la espía más famosa de la tele en un juego muy variadito.

Código P.E.G.I. de clasificación


EDAD RECOMENDADA


VIOLENCIA

DROGAS


MIEDO

SEXO


LENGUAJE SOEZ

DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.


SIN CABLES


CHAT

DOBLE PANTALLA

COMPATIBLE GBA


MICRÓFONO


PANTALLA TÁCTIL

¡ATENCIÓN! Recuerda que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra.

nintendo WI-FI conexión

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA
NINTENDO DS

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: RETRO STUDIOS
- Tipo de juego: AVENTURA 3D
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-4

- Niveles: 4 GRANDES ÁREAS
- Personajes: 7 AVENTUREROS
- Extras: CHAT DE VOZ, Wi-Fi

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Acción a tope en la galaxia Nintendo

METROID PRIME HUNTERS

Con su estreno en DS, la saga Metroid vuelve a revalorizarse: a la acción de siempre le añade un modo online soberbio.

Samus era la única estrella nintendera que quedaba por estrenarse en DS. Pero ya está aquí «Metroid Prime: Hunters», un nuevo capítulo de la saga que ha levantado pasiones en GameCube y Game Boy. De hecho, lo que te vas a encontrar es muy parecido a lo que lucieron los anteriores "Prime": una **aventura en primera persona que mezcla exploración y acción total.**

Un "toque" novedoso

Aunque claro, esto es Nintendo DS, y eso se nota enseguida. De primeras en **el control, que ofrece dos posibilidades.** La más práctica consiste en mover a Samus con la cruceta y apuntar arrastrando el puntero sobre la pantalla táctil. Es un **control súper intuitivo** y que te permite **apuntar con una precisión casi milimétrica.** El único inconveniente de este sistema es que cansa las manos si juegas mucho tiempo seguido. La otra opción de control es mover a la prota con la cruceta y apuntar con los botones de la consola (menos preciso, aunque más cómodo para los "fatigosos").

Otra novedad de esta entrega es que **nuestra chica ya no es la única cazarrecompensas de la galaxia.** Han aparecido otros, seis concretamente, a los que tendrás que enfrentarte en duros combates. Ellos, al igual que Samus, han interceptado un misterioso mensaje que desvela un **gran poder oculto en algún lugar del Sistema Alímbico.** Y claro, como buenos cazarrecompensas que son, la ambición ha podido con ellos. Y para allá que se han ido, a pillar ▶

SAMUS SABE HACER BIEN "LA PELOTA"

Nuestra chica favorita no quiere perder las buenas costumbres. Así que no se olvidado de traer a DS su espectacular transformación en morfosfera. Pero cuidado, los otros cazadores también tienen transformaciones que les dan habilidades únicas, como trepar paredes o dividir su cuerpo en dos.



RUTA 118



RUTA 123

RUTA 118
RUTA 122

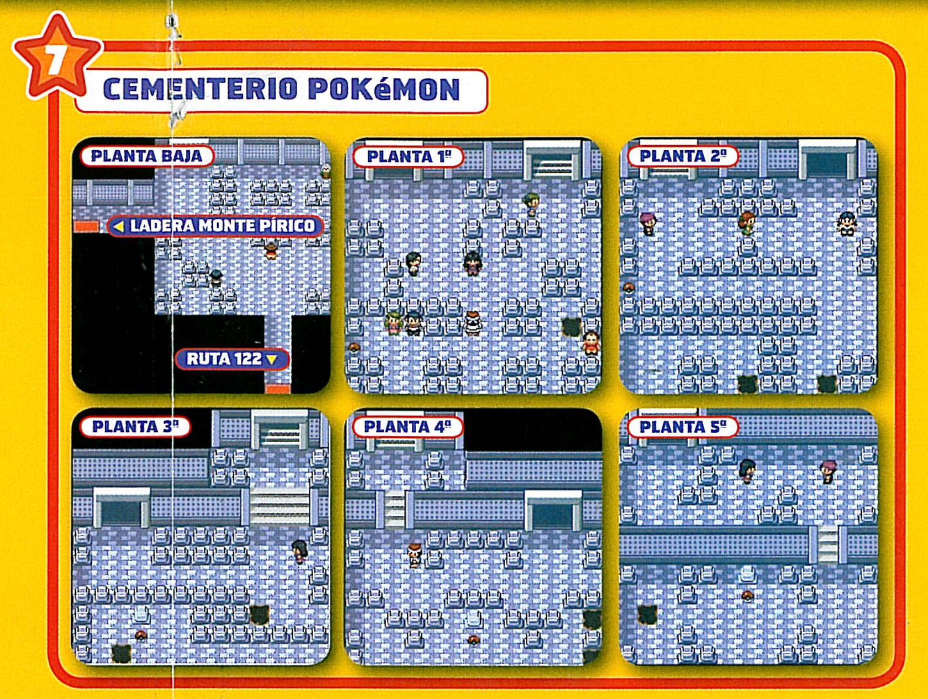
Pokémon Esmeralda

Mapa de Hoenn

Zona Noreste

Nintendo Acción

7 CEMENTERIO POKéMON

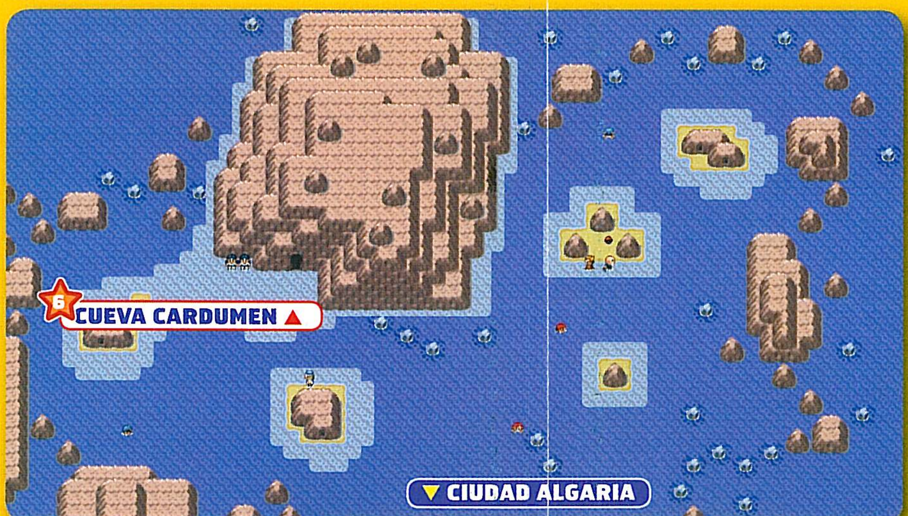


5 MONTE PÍRICO



A este lugar vienen los habitantes de Hoenn a presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están entre nosotros. En la cima del monte encontrarás a un anciano que te relatará una historia alucinante.

RUTA 125

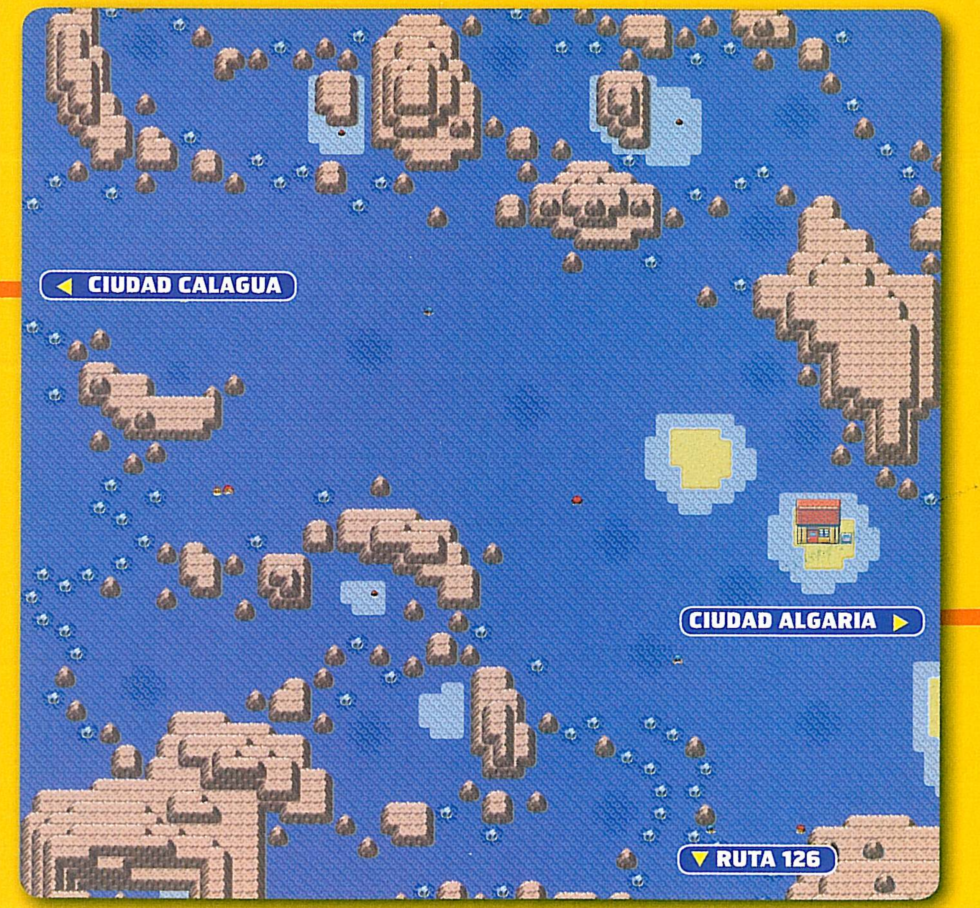




Pokémon

Pokémon UK

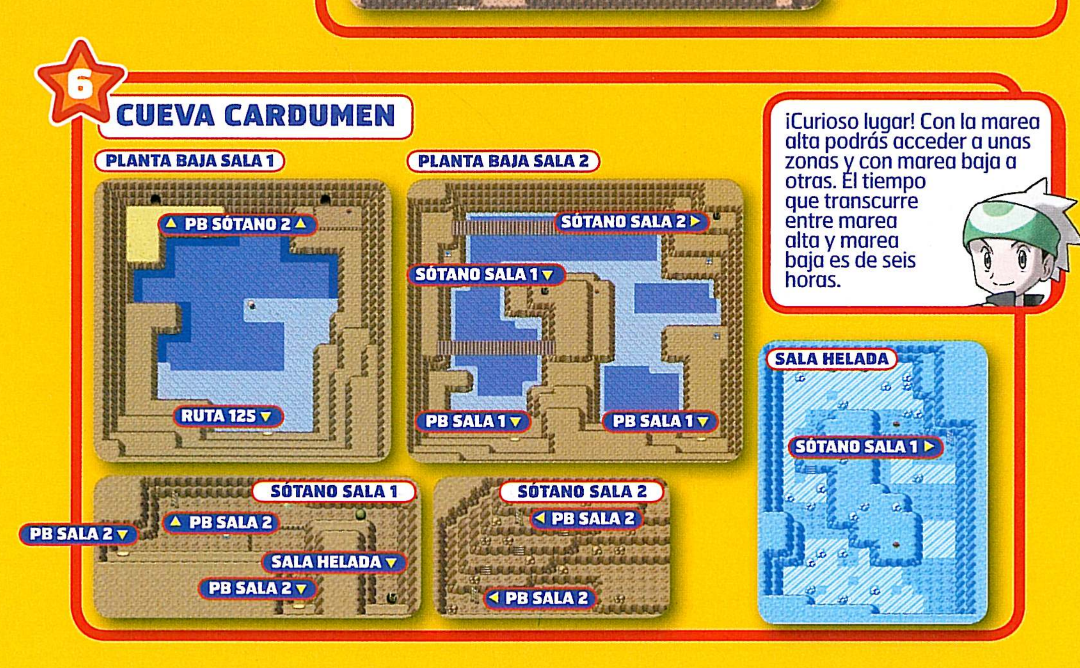
RUTA 124



CIUDAD ALGARIA



6 CUEVA CARDUMEN



¡Curioso lugar! Con la marea alta podrás acceder a unas zonas y con marea baja a otras. El tiempo que transcurre entre marea alta y marea baja es de seis horas.

2006 Pokémon © 1995 - 2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 Nintendo.

RUTA 118

CIUDAD MALVALONA
RUTA 119
RUTA 123

RUTA 123



Pokémon Esmeralda

Mapa de Hoenn

Zona Noreste

Nintendo Acción

7 CEMENTERIO POKéMON

PLANTA BAJA
LADERA MONTE PÍRICO
RUTA 122
PLANTA 1ª
PLANTA 2ª
PLANTA 3ª
PLANTA 4ª
PLANTA 5ª

5 MONTE PÍRICO

LADERA MONTE PÍRICO
CIMA MONTE PÍRICO
CEMENTERIO POKéMON 7

A este lugar vienen los habitantes de Hoenn a presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están entre nosotros. En la cima del monte encontrarás a un anciano que te relatará una historia alucinante.

RUTA 125

CUEVA CARDUMEN
CIUDAD ALGARIA

RUTA 124

CIUDAD CALAGUA
CIUDAD ALGARIA
RUTA 126

CIUDAD ALGARIA

RUTA 125
RUTA 124
RUTA 127

Nintendo
pokemon.nintendo.es

Pokémon™
Pokémon UK

6 CUEVA CARDUMEN

PLANTA BAJA SALA 1
PB SÓTANO 2
RUTA 125
PLANTA BAJA SALA 2
SÓTANO SALA 2
SÓTANO SALA 1
PB SALA 1
PB SALA 1
SÓTANO SALA 1
PB SALA 2
PB SALA 2
SALA HELADA
PB SALA 2
SÓTANO SALA 2
PB SALA 2
PB SALA 2
SALA HELADA
SÓTANO SALA 1

¡Curioso lugar! Con la marea alta podrás acceder a unas zonas y con marea baja a otras. El tiempo que transcurre entre marea alta y marea baja es de seis horas.

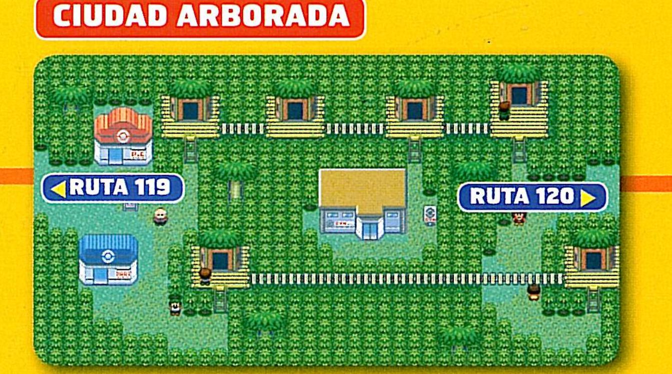
© 2006 Pokémon © 1995 - 2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 Nintendo.

RUTA 119

RUTA 118 ▼

CIUDAD ARBORADA ▶

CIUDAD ARBORADA



1 TUMBA ANTIGUA



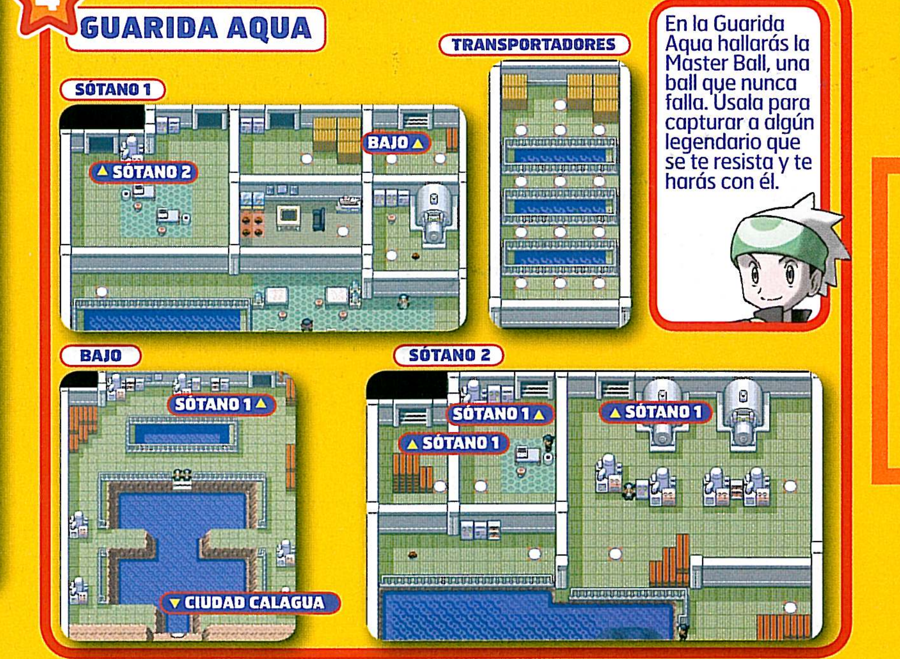
¿Quieres entrar en la Tumba Antigua? ¡Bien por los valientes! Pero antes debes resolver el misterio de la Cámara Sellada y, cuando al fin entres... ¡captura al legendario Registeel!

2 GRUTA SOLAR

▼ RUTA 120

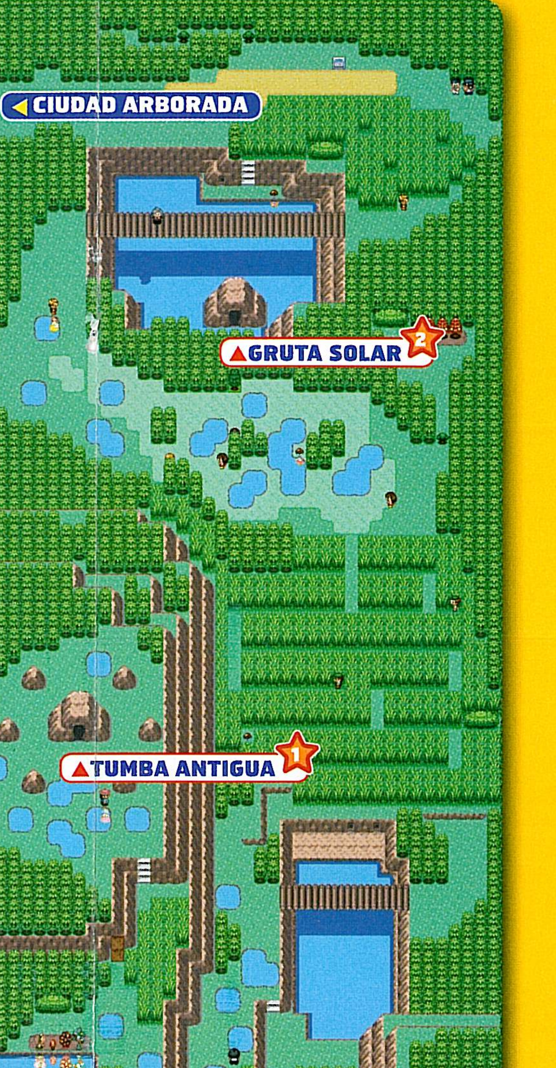
Aquí encontrarás una Máquina Técnica muy útil. Se llama Día Soleado y aumenta los ataques de tipo Fuego durante nada menos que cinco turnos.

4 GUARIDA AQUA



En la Guarida Aqua hallarás la Master Ball, una ball que nunca falla. Úsala para capturar a algún legendario que se te resista y te harás con él.

RUTA 120



3 ZONA SAFARI



Gana la Liga Pokémon y en la Zona Safari verás dos nuevas áreas.

RUTA 121



CIUDAD CALAGUA

GUARIDA AQUA MAGMA ▲

RUTA 124 ▶

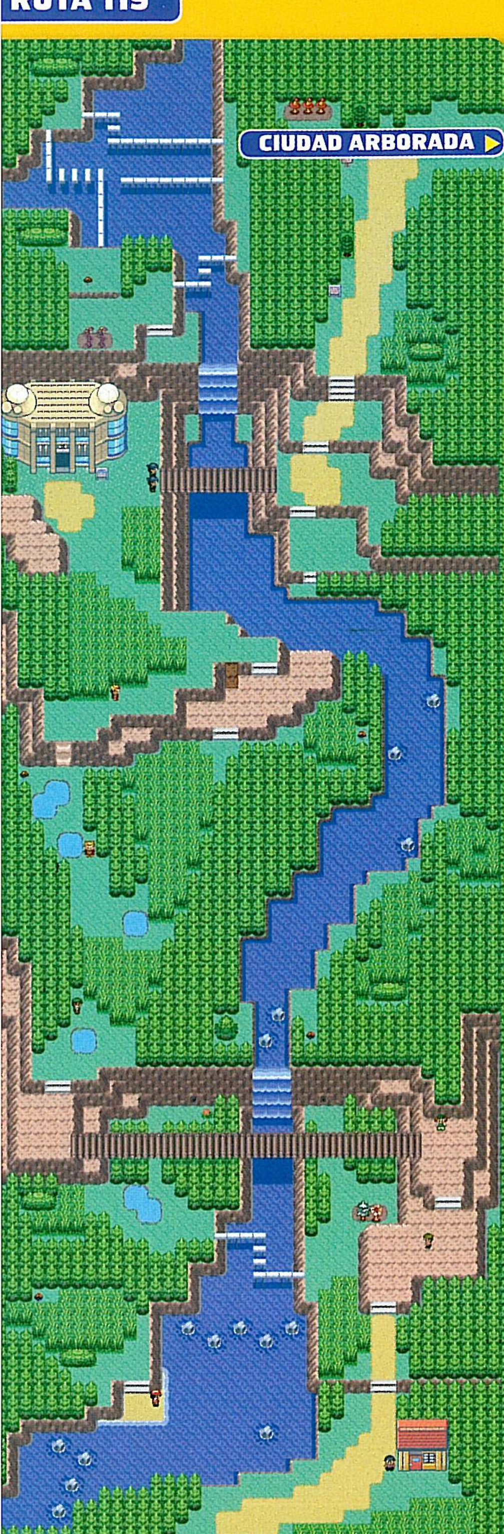
◀ RUTA 121

RUTA 122



RUTA 119





CIUDAD ARBORADA



1 TUMBA ANTIGUA



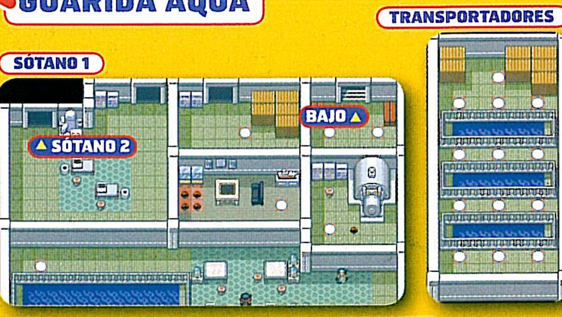
¿Quieres entrar en la Tumba Antigua? ¡Bien por los valientes! Pero antes debes resolver el misterio de la Cámara Sellada y, cuando al fin entres... ¡captura al legendario Registeel!

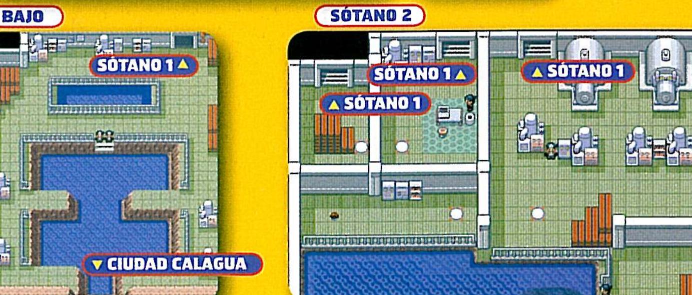
2 GRUTA SOLAR



Aquí encontrarás una Máquina Técnica muy útil. Se llama Día Soleado y aumenta los ataques de tipo Fuego durante nada menos que cinco turnos.

4 GUARIDA AQUA





En la Guarida Aqua hallarás la Master Ball, una ball qye nunca falla. Úsala para capturar a algún legendario que se te resista y te harás con él.

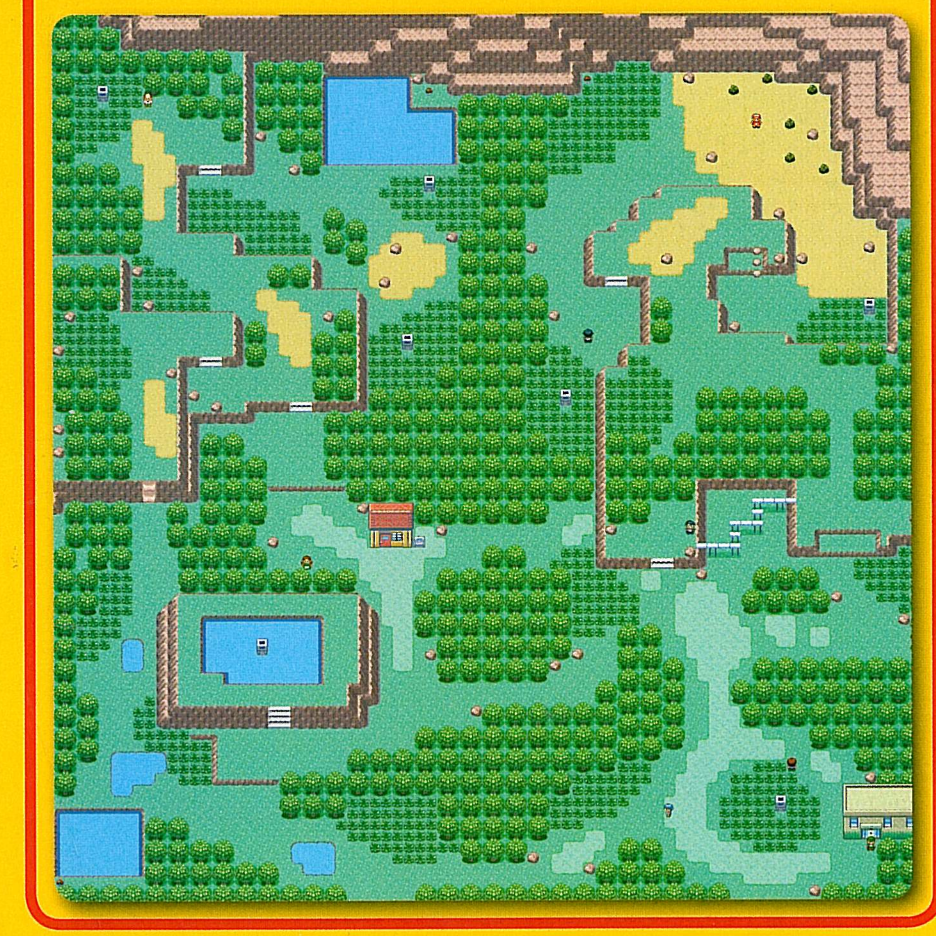
RUTA 120



3 ZONA SAFARI



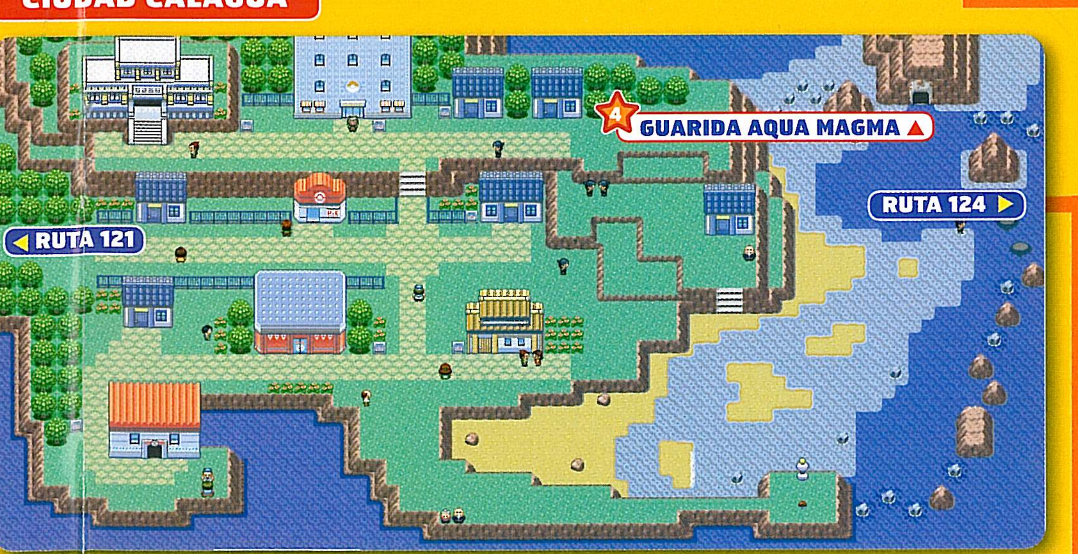
Gana la Liga Pokémon y en la Zona Safari verás dos nuevas áreas.



RUTA 121



CIUDAD CALAGUA



RUTA 122



En la pantalla superior todo es acción, mientras que en la táctil controlas los menús y diriges la vista de Samus con el puntero.

Las complejas zonas del Sistema Alímbico también te obligan a demostrar tu habilidad plataformera. ¡Salta, Samus, salta!



Aparte de la prota, hay otros seis cazarrecompensas en busca de poder. Si te encuentras con ellos, empezará una dura lucha.

MEJORANDO EL ARSENAL

Samus, a diferencia de otras entregas de la saga, comienza la aventura con casi todas sus habilidades. Pero ni siquiera eso es suficiente para avanzar en el juego. Si quieres atravesar ciertas puertas o derrotar a los "bichejos" más chungos, tendrás que encontrar nuevas armas más potentes, como el rayo de hielo o el cañón de plasma.



El rayo de hielo abre puertas azules... ¡y hace tiritar al rival!

METROID ONLINE La posibilidad de enfrentarse contra nintenderos de todo el mundo gracias al Wi-Fi es toda una pasada.

DE CAZA POR EL MUNDO

Gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo DS puedes demostrarle al mundo que no hay nadie como tú dándole al gatillo. Elige a uno de los 7 aventureros y ¡a cazar!



Cada cazarrecompensas tiene un visor y unos poderes propios.



Los gráficos, tanto de personajes como de escenarios, son realmente flipantes.



Lagos de fuego, ruinas antiguas, puertos espaciales... Las zonas son muy variadas.



Las batallas multijugador, ya sean con o sin Wi-Fi, son lo más divertido de «Metroid Prime: Hunters». Además, hay chat de voz antes y después de cada combate.



Los jefazos finales, como este ojo, molan, pero se repiten demasiado.



Los vídeos del juego merecen una mención especial. Parecen una peli.

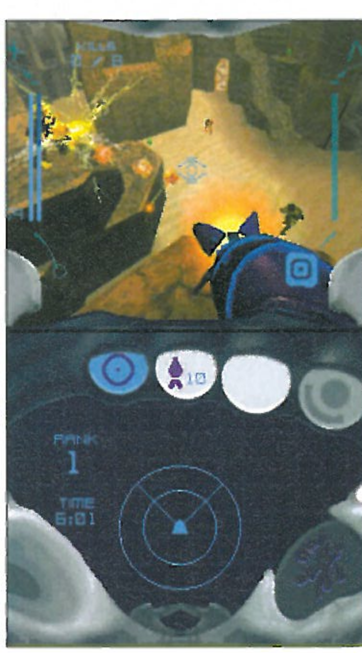




Los enemigos no son los únicos peligros, también está la lava, las trampas...

HERENCIA GALÁCTICA

Los gráficos, la banda sonora, el desarrollo... Todo es tan alucinante en este Metroid, que no tiene nada que envidiar a las versiones de GameCube.



Cuando derrotas a un cazador en el modo historia, lo desbloqueas en el multi.



La nave de Samus es ahora mucho más importante que antes, ya que, aparte de llevarte desde una zona a otra del Sistema, es el único punto para guardar la partida.

▶ tajada de ese suculento premio. Así, durante tu aventura controlando Samus **no pararás de toparte una y otra vez con estos molestos seres** llegados desde todos los confines de la galaxia. Cada uno de ellos tiene una transformación equivalente al poder de la morfosfera, pero que los otorga habilidades diferentes. Así que ten mucho cuidado con ellos.

Además, **los escenarios están plagaditos de enemigos.** Todo esto, unido al hecho de que la prota ya posee casi todas sus habilidades desde el principio, **potencia mucho la acción** y deja la exploración en un segundo plano. Aunque, por supuesto, sigue habiendo momentos de búsqueda. De hecho a menudo te verás obligado a dar **miles de vueltas por las cuatro grandes zonas** que conforman el Sistema Alímbico, buscando un arma que te permita abrir una puerta o fijándote en el mapa para descubrir qué áreas habías dejado sin explorar.

Tampoco faltan **zonas de plataformeo puro y duro.** Pero lo mejor de todo es que, ya sea saltando, luchando ferozmente contra los enemigos o rebuscando por los rincones un ítem oculto, «Metroid Prime: Hunters» es una auténtica delicia. **Los gráficos y el sonido son sobresalientes, y crean una atmósfera en la que sumergirse enseguida.** Vamos, que enfundarse un casco y salir al espacio exterior a pelearse con todo bicho viviente, se convierte en un placer.

De caza por todo el planeta

Claro que **el punto fuerte es sin duda su modo multijugador,** que pone en liza a cuatro jugones simultáneamente. Pueden ser colegas con una Nintendo DS, con o sin el juego (aunque el modo multitarjeta ofrece, como es lógico, muchas más opciones). Y también pueden ser (y esto es lo que mola más) **nintenderos de todo el mundo que aprovechen la opción Wi-Fi.** Cada uno elige a un personaje de entre los siete disponibles (Samus y los otros seis guerreros), se configuran las reglas del combate, se selecciona un escenario y... ¡a luchar! Y con una gran innovación: **puedes hablar con los rivales antes y después de cada combate** a través del micrófono de la DS, como si fuera un "Walkie-Talkie". ¿No te parece un medio ideal para hacer alianzas, planear estrategias o decirle cuatro cosas al tío ese que no para de cebarse contigo?

Ahora más que nunca, te enfrentas a toda la galaxia. ¿Estás preparado para afrontar el desafío?

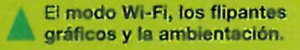
EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
▲ Los mejores gráficos vistos hasta el momento en DS. Vídeos 'pa flipar'.
▼ El aspecto de algunos enemigos "menores" no está tan bien currado.

SONIDO 92
▲ Las melodías y efectos típicos de la saga. ¡Geniales!
▼ Se podrían haber incluido voces... por pedir algo.

JUGABILIDAD 97
▲ Control táctil, partidas multijugador, chat de voz... lo tiene todo para divertir.
▼ El control con el puntero cansa un poco las manos tras un par de horas de juego.

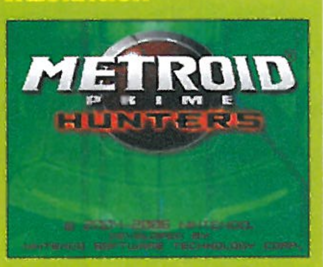
DURACIÓN 97
▲ Sin duda, el Wi-Fi garantiza una vida muy larga.
▼ La aventura se queda algo corta comparada con otros títulos de la saga.



TOTAL 96

▲ **El modo Wi-Fi, los flipantes gráficos y la ambientación.**
▼ El control táctil cansa. El argumento es secundario.

VALORACIÓN



LA AVENTURA MÁS CAÑERA EN TU DS

El paso de la saga «Metroid Prime» a DS no desmerece en absoluto los títulos de GC. Y es que esta aventura es, con mucho, la más espectacular del catálogo de la táctil, tanto gráficamente como en lo referente al sonido. Además, aunque la historia es un poco más corta, el Wi-Fi alarga las horas de juego hasta el infinito.

LA DOBLE PANTALLA

Puntería precisa... ¡y táctil!

En la pantalla táctil puedes activar los poderes y habilidades de Samus. Aunque su misión principal es triple: dirigir la mirada de la chica, afinar su puntería y hacerla saltar dando dos toquecitos en la pantalla.

Por sólo 9,90 euros

PACK CINE FAMILIAR

¡Dos películas al precio de una!



Air Bud 2 + Tortugas Ninja

LOS PERSONAJES FAVORITOS DE LOS NIÑOS

Ya en tu quiosco ¡No te lo pierdas!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **AMAZE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**
- Jugadores: **1**

- Personajes: **4**
- Modos de juego: **4**
- Extras: **HÉROES EXCLUSIVOS**

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **19 DE MAYO**

¡Toda la acción de la peli en tu portátil!

X-MEN

Ni picaduras de araña, ni radiación nuclear ni nada. ¡Para ser un superhéroe mutante, agarra el puntero y empieza a repartir!

Los mutantes más conocidos de los últimos tiempos vuelven a entrar en acción. Así que, nada, afílate las zarpas y pon a punto tus poderes, que nos marchamos a liquidar unos cuantos enemigos de lo más malvado y peligroso.

Descubriendo el pasado

El argumento de «X-Men: El Juego Oficial» **trata de hechos anteriores a la nueva peli** que se estrena en los cines, con lo que en el modo historia vamos a averiguar bastantes cosas sobre lo que después veremos en la pantalla grande, como por ejemplo la desaparición de Rondador Nocturno. Mola, ¿verdad? Pues más te gustará **controlar a tres de los mutantes** con sus respectivos poderes: Lobezno y sus afiladas garras, Rondador Nocturno y sus habilidades de sigilo, y al Hombre de Hielo y su refrigeración ultrarrápida. Además, si te ves en un apuro, puedes usar **el "modo adrenalina". Con él, tu personaje se acelera** y, durante unos segundos, desata un poder aún mayor que le permite lanzar ataques mucho más devastadores. Y ahora que hablamos de ataques, atacar es de lo más fácil: **basta con señalar al enemigo en cuestión con el puntero** para que nuestro mutante, automáticamente, se encare y descargue toda su furia contra él. Mientras, nosotros **tenemos que ir moviéndolo con la cruceta e ir esquivando los contraataques** que nos lancen él y sus compinches. Pero no sólo hay que "repartir estopa" a todo bicho viviente que se ponga por delante. Para dar más vidilla al asunto, también nos toca **encontrar y desactivar bombas en las estresantes fases contrarreloj** o hacer uso de nuestras habilidades de **infiltración** para colarnos sin que nos vean los malos. Vaya, y si todo esto te parece poco, también hay algunos **modos extra,** como el frenético "Supervivencia". Eso sí, se echa en falta un modo multi para jugar junto a nuestros colegas o enfrentarnos a ellos. Aunque, con lo que ofrece, ya es un buen juego que se convierte en imprescindible si eres un fiel seguidor de las andanzas de los «X-Men».

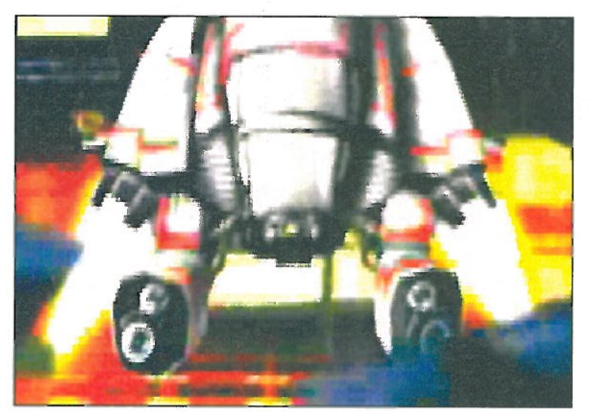
¡CÓMO LES GUSTAN LOS RETOS DIFÍCILES!

Además de la aventura principal nos encontramos con tres modos que pondrán a prueba nuestras habilidades mutantes: Supervivencia, Récords y Ataque a Jefes. En estos modos tenemos misiones tan difíciles como intentar pasarnos el juego sin morir ni una vez, o acabar con todos los jefazos, uno tras otro.





Cada tipo de enemigo requiere un poder diferente para acabar con él. A este "pajarraco" volador hay que inflarle a "hielazos".



De cuando en cuando aparecen videos tan chulos como éste para ponernos al corriente de la historia, previa a la de la peli.

Cuando salen los jefes finales hay que ponerse serio. Averigua su patrón de ataque, ¡y aprovecha para darle en su punto débil!

¡PODERÍO MUTANTE!

Tres superhéroes (más uno exclusivo para la versión DS) están a tus órdenes en este «X-Men».



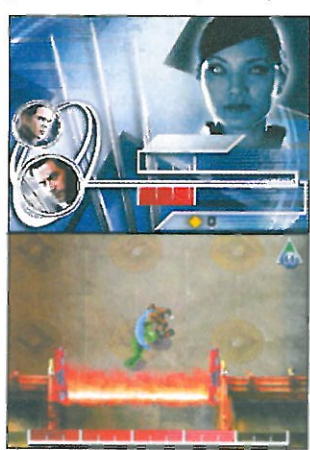
Los enemigos irán a por nosotros como puedan para... ¡eh! ¡nos han rodeado!



Con algunos poderes podemos coger objetos del suelo y tirárselos a los malos.

JUGANDO CON VENTAJA

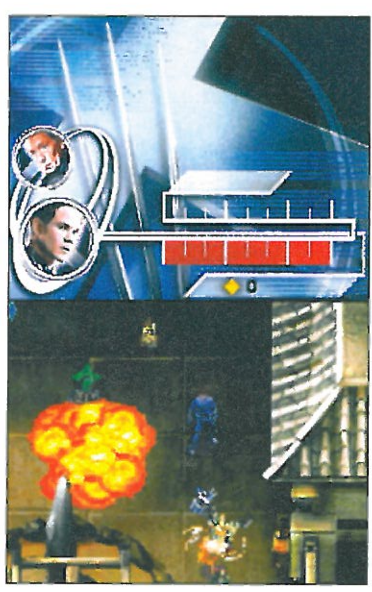
Cada uno de los héroes tiene sus propios poderes que nos serán más o menos útiles según la situación. En varios niveles podemos cambiar de personaje...



... y así usar el poder que más nos convenga. ¡Toma zarpazo!



Basta con "tocar" al malo con el puntero para que nuestro héroe se líe a sacudirle.



La acción y las explosiones ponen a tu héroe (y su vida) en peligro. ¡Esa minaaa!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88

- ▲ El ambiente «X-Men» está conseguido al máximo.
- ▼ Decorados y personajes son algo sencillotes. La cámara...

SONIDO 80

- ▲ Música "movida" que ayuda a sentir la acción.
- ▼ Efectos un poco pobres. Además, no hay voces.

JUGABILIDAD 83

- ▲ Convertirse en mutante nunca había sido tan sencillo: puntero, cruceta... ¡y a jugar!!
- ▼ Pero eso no quita para que el sistema de juego se quede demasiado simple.

DURACIÓN 87

- ▲ Tres personajes (más los exclusivos para DS), cuatro modos de juego... la verdad, hay X-Men para días.
- ▼ El juego es algo fácil y puede llegar a aburrir a algunos. Se echa en falta un multijugador.

TOTAL 86

- ▲ **Acción pura** con mutantes exclusivos para DS.
- ▼ Puede que se te atragante el extraño sistema de control.

VALORACIÓN



ACCIÓN, MUTANTES... Y TU PUNTERO.

Si te gusta la acción y los superhéroes aquí tienes un medio de satisfacer tus ansias de justicia y repartir leña entre los malos. Aunque el sistema ideado para pegar con la táctil tampoco es la pera, el exclusivo argumento del juego, que complementa al de la peli, convierte a este «X-Men» en un imprescindible para los fans.

LA DOBLE PANTALLA

- ¡Toma, toma... punterazo!
- Un juego de acción y tortas como éste debería haber usado la pantalla táctil de otra manera. Controlar al personaje con la cruceta y decirle, con el puntero, a quién debe atacar... no te hace descargar adrenalina, la verdad.


FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Tarjeta de memoria: 1 BLOQUE
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Personajes: 16
- Extras: +10 TABLAS PERSONALIZABLES
- Modos: 5 + 1 EXTRA

- Precio: 49,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Carreras de infarto para su cumpleaños!

SONIC RIDERS

¡15 años cumple nuestro Sonic! Si no adivinas cómo lo ha celebrado, es que no sabes nada de su pasión por la velocidad.

Cómo podría celebrar Sonic sus 15 años en el mundo de los videojuegos? Pues con lo que mejor se le da: un juego de carreras **para soltar adrenalina a gusto.** Aunque aquí no desgastará sus míticas zapatillas rojas, sino que Sonic va sobre un "Extreme Gear", **un aerodeslizador que le lleva a toda velocidad** por enormes circuitos.

¡Agárrate las púas!

Con un sistema de juego de estilo snowboard y un aspecto a lo «F-Zero» (aquel legendario juego de velocidad de Nintendo), nos deslizamos por el circuito en busca del primer puesto. Pero no basta con correr, a la vez podemos **golpear a los rivales** y usar los diferentes ítems (anillos, turbos, superagarre y **habilidades que actúan durante un tiempo limitado)** que están en puntos concretos del camino. La velocidad del juego hace que, al principio, tengamos la sensación de **no saber bien por dónde hay que ir.** Sin embargo, una vez acostumbrados a su rápida dinámica, disfrutamos de los **numerosos atajos, saltos y sorpresas** de cada circuito.

Junto al equipo de **Sonic, Tails, Knuckles y Amy,** o sea los protagonistas, también podemos elegir desde el principio al equipo rival, que está compuesto por unos nuevos personajes creados para la ocasión: los pájaros Jet, Wave y Storm. Y además, **hay muchos ocultos: Super Sonic, Dr. Eggman, Shadow...** Y lo mejor es que cada uno tiene unos niveles diferentes de velocidad, agarre, manejo... Pero «Sonic Riders», además de mucha gente, también ofrece modos en cantidad. Aparte de los típicos Historia, Contrarreloj, Carrera Libre y Supervivencia, encontramos algunos muy interesantes como el World Grand Prix, donde podemos competir en la copa de los héroes, o el **Modo Batalla, en el que peleamos a toda caña en grandes coliseos.** Y eso es todo para el último juego de Sonic en GameCube. **Mucha velocidad y los amiguetes de siempre.** En cuanto le cojas el tranquillo a las carreras, no te podrás despegar de él.

¡PÍCATE HASTA CON CUATRO AMIGOS!

Hasta cuatro jugadores pueden compartir la pantalla, y eso en un juego de carreras es más que un aliciente. Excepto en el modo Historia, podemos picarnos sin piedad con nuestros amigos en carreras y batallas que, además, permiten hacer equipos. ¡Que tardes de piques se nos vienen encimaaa!





¿Quien dijo miedo? Saltarse un río de lava está tirado si tienes un buen aerodeslizador. ¡Y encima haciendo piruetas varias!

Si no hacemos suficientes acrobacias o no repostamos en los "pits", nuestra tabla se queda sin aire y... a correr. Literalmente.

MUCHA VELOCIDAD y dosis de acción sobre un tabla aerodeslizadora, son los ingredientes que pone en juego Sonic para celebrar sus 15 añitos.



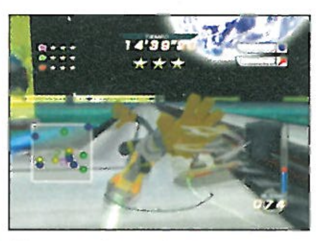
Sonic y Tails, el dúo más rápido de Sega, ahora también se luce haciendo trucos sobre sus tablas deslizadoras. ¡Ni el mismísimo Tony Hawk podría hacer tantos y tan rápido!

¡LA HORA DE LAS TORTAS!

El modo Batalla es el más original. Escoge a tu personaje favorito y sal dispuesto a machacar a tus contrincantes a mamporro limpio en espectaculares coliseos.

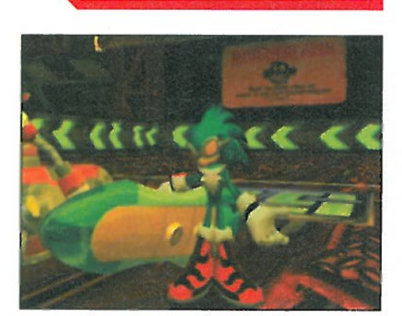


Amy es todo amabilidad y dulzura ¡hasta que te cruzas en su camino!



El escenario puede ser un desierto, una estación espacial...





Aquí tenéis a Jet The Hawk, un nuevo rival de Sonic tan rápido y ágil como él.



Si eres el más listo, en la salida puedes aprovechar para sacar unos segundillos.



Para las curvas cerradas debes usar un freno lateral. Queda clarito en pantalla.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91

▲ Coloridos, impactantes. Sonic nunca defrauda en este apartado de juego.

▼ En el modo multijugador, sin embargo, se aprecia un bajón de calidad.

SONIDO 90

▲ Una banda sonora cañera acompaña muy bien.

▼ Podría haber algo más de variedad en los estilos, es algo repetitivo.

JUGABILIDAD 89

▲ Cuando le coges el tranquillo al control, resulta divertido y competitivo.

▼ Pero cuesta lo suyo hacerse con el manejo de las tablas.

DURACIÓN 91

▲ El complicado modo Misión alarga mucho su vida. Pero el multijugador, aún más.

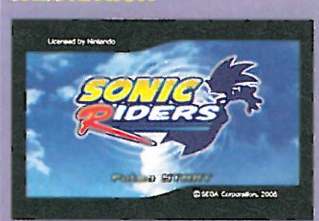
▼ Muchos modos, pero pocos circuitos para un jugador.

TOTAL 90

▲ Los grandes circuitos. La **sensación de velocidad.**

▼ La dificultad al principio es un poco desquiciante.

VALORACIÓN



UN CUMPLEAÑOS A TODA MECHA

«Sonic Riders» da una sensación de ir a toda pastilla como pocas veces hemos visto. Pero no es sólo eso. Además une el manejo de la tabla con sus "trucos" correspondientes, la presencia de todos sus colegas (y nuevos enemigos) y un buen montón de modos de juego, para celebrar su cumpleaños como Dios manda. Si eres fan, no lo dejes escapar.

EL RANKING

1. 1080° Avalanche
2. F-Zero
3. Sonic Riders

Une el estilo de «1080°», las acrobacias de «SSX» y los escenarios del clásico «F-Zero». Y como además tiene protagonista de renombre, pues directo al podio de carreras.

¡Corre al rescate de Mario!

SUPER PRINCESS PEACH

Esta vez es Mario quien está en apuros, y la única persona capaz de salvarle es... ¡su "churri", la princesa Peach!



Cada corazón está asociado a una emoción. Elige una en función de la situación y el entorno pero, ojo, que se gastan.



Hay fases de todo tipo: Peach es perseguida por cientos de fantasmas, surfea con olas gigantes e incluso hace... "esto".



Minas sobre tu cabeza, un puente que se cae y enemigos bajo él. ¿Solución? Ponerse a llorar y así correr como una "jabatuela".

Un soleado día, la princesa Peach salió a pasear por el campo. Al volver a casa vio que... faltaba algo. ¡Ya, sus amigos habían sido secuestrados por Bowser! Y claro, como **alguien tenía que salvar a Mario** y compañía, salió corriendo y...

¡Oye, el paraguas!

Ah, sí, el paraguas. Peach es muy coqueta, sí; siempre que sale lleva **una simpática sombrilla con vida propia** que, además de taparle el solete, le proporciona poderes asociados a sus emociones. Y es que, en cualquier momento del juego, podemos **cambiar el estado de ánimo de la princesa** haciendo uso de la pantalla táctil: la felicidad le hace volar y provocar un tornado, la ira le convierte en una temible llama gigante, la tristeza le hace correr rapidísimo... Sólo así podemos superar los complicados obstáculos que se reparten por las **enormes fases, llenas de intrincados pasadizos,** enemigos, jefes y jugosas zonas secretas. ¡Todo repartido por ocho mundos **al más puro estilo plataformero de Mario!** Además, con las monedas obtenidas durante la partida desbloquearemos nuevos poderes, minijuegos y otros extras. ¡Es que Peach mola mucho!

¡EXTRA-TÁCTIL!

ADEMÁS DE LA AVENTURA...
Tienes varios minijuegos de lo más adictivo: puedes resolver puzzles, soplar el micro para salvar a Toad, jugar un "tiro al koopa"...



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Datos: **8 MUNDOS**
- Extras: **MINIJUEGOS**
- Funciones DS:





Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **26 DE MAYO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Coloristas, con animaciones simpáticas y muy al estilo Mario.

SONIDO 87
Melodías pegadizas, efectos apropiados y voces de Peach.

JUGABILIDAD 92
Divertido, cómodo de jugar, y original por los estados de ánimo.

DURACIÓN 89
La aventura no dura mucho si eres un experto plataformero, pero incluye minijuegos.

TOTAL 90


Divierte al estilo clásico usando la táctil y el micro.


La aventura principal se hace un pelín cortita.

VALORACIÓN

«Super Princess Peach» sorprende por lo entretenido de su desarrollo y lo original de sus minijuegos, dejando atrás aquello de que las princesas son un poco "ñoñas".

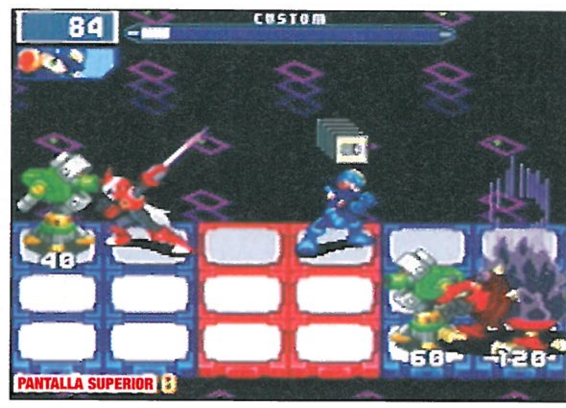
Doble ración de RPG futurista

MEGAMAN 5 BATTLE NETWORK DS

Megaman une sus dos últimas aventuras para aterrizar en DS con un espectacular RPG y los mejores combates por turnos.



A lo largo y ancho del mundo, Lan y Megaman buscan los sistemas infectados para derrotar a la corporación Nébula.



¡Vigila tu espalda! La cosa puede complicarse por los dos lados, menos mal que colegas como Protoman te echarán un cable.



Por primera vez en la historia, puedes animar a tu personaje en plena batalla, así que... ¡grita, berrea y chilla porque puede oírte!

A pesar de ser la unión de los dos juegos que salieron para GBA, «Megaman Battle Network 5 Double Team» ha preparado su llegada a Nintendo DS aprovechando hasta el último extra de la consola.

¿Más de lo mismo? Ni hablar

Podemos empezar por la historia, que aun siendo igual a la versión de GBA, ahora te da la posibilidad de **elegir entre el Team Protoman y el Colonel, lo que determinará tus compañeros de batalla.** En este apartado, el sistema de menús se ha hecho **mucho más sencillo de manejar gracias al puntero** de la DS, y no digamos mantener ordenada la colección de los chips de batalla. Como buen RPG, las fases de exploración son importantes, pero lo que más mola son las batallas. **Tener a punto los chips necesarios es cuestión de vida o muerte.** Más aún cuando llegan las fases contra los poderosos Darkloids, en las que solo hay tres turnos para acabar con todos los enemigos mientras saltas y esquivas el fuego cruzado. ¿Suena divertido? Claro, porque lo es. Ah, y si ya tenías cartuchos de la saga, conéctalos a la ranura de GBA y verás como premia Megaman a sus fieles. ¡Qué héroe más "enrollao"!

PUZZLES-MAN

TRAS LA BATALLA, ¡UN PUZZLE!
Descubre las 3 palabras y ordena sus 9 letras en 5 turnos. ¿Sencillo? Pues así serán los puzzles que deberás resolver para continuar.





FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Datos: **2 EQUIPOS**
- Extras: **RETROCOMPATIBILIDAD**
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Molan, pero son muy parecidos a los de GBA.

SONIDO 91
Se disfruta que hayan puesto voz a los personajes.

JUGABILIDAD 92
Su sistema de combate sigue siendo simplemente genial.

DURACIÓN 92
El juego es largo, y si ya te quieres pasar las dos versiones ¡necesitas mogollón de tiempo!

TOTAL 90

▲ Los **puzzles** y los buenísimos **combates.**

▼ Al fin y al cabo, es el de GBA con algún añadido.

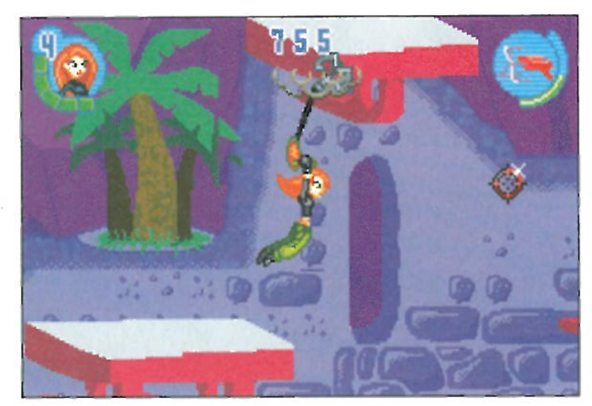
VALORACIÓN

Megaman debuta en DS con un gran juego, que aprovecha los extras de la consola pero que nos recuerda bastante a las anteriores entregas para Game Boy.

Nada es imposible para ella

KIM POSSIBLE

La espía más famosa de los dibus se cuela en tu portátil con una aventura de acción y plataformas súper animada.



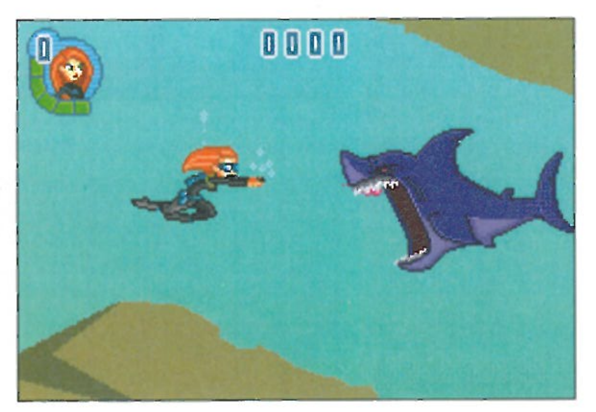
Sí, además de ser un "pibón", Kim puede imitar a Spider-Man con un gancho que le permite saltar grandes distancias.



A lo largo del juego tendrás que utlizar todas tus armas. Y en las peleas recuerda que Kim es una experta en artes marciales.



Las animaciones de Kim y sus enemigos son clavaditas a las que vemos en la serie de televisión. ¡A la mandibula, Kim!



Los enemigos finales son muy duros de combatir, vas a tener que poner toda tu habilidad en el juego para acabar con ellos.

Nueva oportunidad para ponerte en la piel de una de las chicas más valientes y aventureras de la tele, Kim Possible. Y como siempre, donde está ella, te encontrarás al malvado Drakken con todos sus secuaces. En esta ocasión, Kim, con la ayuda de sus amigos Ron y Rufus el topo, **buscará incansablemente a Drakken por un total de 20 escenarios** con 5 enemigos finales, entre ellos Falsetto Jones, Gemini o el mismo Drakken.

¡A por ellos, Kim!

Esto se ha llevado a la pantalla de Game Boy al estilo **"avanza-y-golpea"**. Lo que pasa es que sus creadores se las han apañado para que no bajes la guardia ni un segundo: **los escenarios están repletos de objetos,** zonas ocultas, enemigos, saltos, trampolines... ¡como para descuidarse! Y eso obligará a Kim a saltar, brincar, correr y **repartir golpes a diestro y siniestro** a todos los enemigos con los que se encuentre. ¡Para eso es una superespía, ¿no?! Pero claro, hasta los héroes más envidiados necesitan la ayuda de sus utensilios, y Kim tendrá que usar desde el gancho para grandes saltos hasta el traje de sigilo para hacerse invisible.

Ron también nos echará una mano indicándonos por qué camino ir y qué misiones cumplir. Mientras, **Rufus el topo se encargará de resolver los minijuegos** que hay que completar para seguir la aventura principal, ya que abrirán puertas cerradas y activarán objetos móviles.

Si lo mezclas todo, te sale un juego **alegre, movido y entretenido,** perfecto para una Game Boy, y que sabrá convencer a los fans de esta espía televisiva tan famosa. ¡A partir de ahora le saldrán aún más!

HABILIDADES DE UNA ESPÍA

¿QUÉ NECESITA UN GRAN HÉROE PARA TRIUNFAR?
Pues tener alguna cosilla especial. Y Kim tiene cinco aparatos que le permiten colgarse, apresar enemigos, derretir hielo, hacerse invisible y desviar rayos láser.



Con el pintalabios de cola puedes improvisar un trampolín callejero.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **BUENAVISTA GAMES**
- Desarrollador: **AM2**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **20 NIVELES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

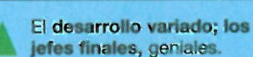
GRÁFICOS 87
Coloristas, divertidos, fieles a la serie de televisión.

SONIDO 84
Melodías animadas que vienen bien al desarrollo.

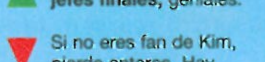
JUGABILIDAD 86
Avance entretenido y variado. Referencias a la serie.

DURACIÓN 85
Tiene 20 niveles, aunque a los expertos se les harán cortos.

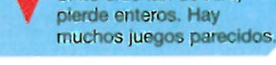
TOTAL 86



▲ El **desarrollo variado;** los **jefes finales,** geniales.



▼ Si no eres fan de Kim, pierde enteros. Hay muchos juegos parecidos.



VALORACIÓN

Un juego entretenido que combina plataformas y acción. Nos ha gustado su desarrollo variado y los guiños a la serie de televisión. Sus fans babearán.

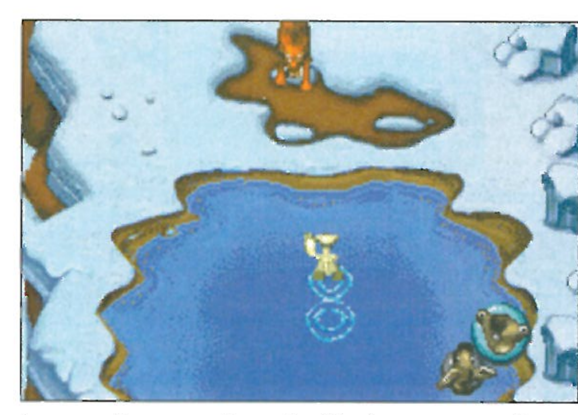
¡Marchando una de fans fresquitos!

ICE AGE 2

Ya los has visto en el cine, ahora te toca ayudar a este trío de animales a huir del deshielo en la pantalla de tu Game Boy.



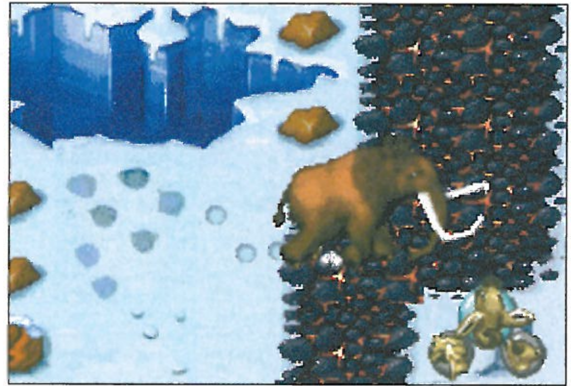
Para avanzar, debes ir combinando las habilidades de cada héroe, que además puedes seleccionar en cualquier momento.



Las zonas de agua son frecuentes. Si quieres pasar por ellas con Diego, más te vale buscar otro camino, ¡tiene fobia al agua!



Has visto los cortos de Scrat, ¿no? Pues sus fases de bonus son igual de movidas. Con su velocidad, animan la aventura.



Manny, el mamut, es el único que se atreve a caminar por la lava, cosa normal con el gran tamaño y fuerza que tiene.

El deshielo ha llegado a 'Ice Age' y nuestros amigos **Sid, Manny y Diego** tendrán que trabajar juntos para escapar hacia un lugar seguro. En la película que se acaba de estrenar te has reido mucho con ellos, ahora te toca sacarles las castañas... del hielo. Que no te tiemble el pulso.

Todos para uno

La aventura se desarrolla sobre escenarios congelados y con una vista aérea que ya nos indica que esto **no va a ser un simple "avanzar y golpear"**. La misión de los tres "colegas" es recorrer todos los niveles evitando los diferentes obstáculos. **Más puzzle y exploración que saltos.** Las fases tienen lagos, rocas, zonas de lava, interruptores... Y aquí es donde entran en juego las características de cada personaje. Por ejemplo Manny, el mamut, camina sobre la lava como si fueran hogueras de San Juan; Diego, el tigre, se marca unos saltos enormes; y Sid, el perezoso, escala como nadie. Tú debes **combinar las habilidades de los tres** para hacer que todos lleguen al final del nivel. Con L o R cambias de animal cuando lo necesites, y así haces que todos avancen a la vez y a buen ritmo.

¿Que si nos mola? Desde luego **al principio la idea es divertida,** sobre todo para los jugones más "peques", que se enfrentarán a puzzles asequibles llevados por sus personajes favoritos. Pero para el resto hay menos "chicha". Los puzzles acaban repitiéndose y pronto comenzaréis a mirar más a la chica de al lado que a la pantalla de la Game Boy. ¡Oye, si la chica es mona...! En fin, cambiando de tema, que si sois unos fans de 'Ice Age' o acabáis de compraros una Advance, este jueguecito os alegrará el día.

¿ES SONIC ...O SCRAT?

SCRAT + HIELO = RISAS. Al comienzo del juego y tras algunas fases, controlas a Scrat y vas a toda velocidad cogiendo bellotas, haciendo loopings, tubos de aire... en unos niveles que rompen con el lento avance de puzzles del juego.



Con el botón L, Scrat se desliza por el hielo y recoge las bellotas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIVENDI**
- Desarrollador: **VUGAMES**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Personajes: **4**
- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Bien por los personajes y las escenas de la película.

SONIDO 85
¡La banda sonora de la peli!, ¡y buenos efectos!

JUGABILIDAD 83
Puzzles entretenidos, aunque al final se repiten pelín.

DURACIÓN 80
Hay más de 20 fases, pero se te pueden hacer muy cortas.

TOTAL 81

▲ Combinar las habilidades de los tres animales.



▼ Los más mayores, o los jugones más expertos, lo disfrutaréis menos.

VALORACIÓN

El juego sigue la línea de la película aunque no te ríes tanto. Mola lo de cambiar de personaje para avanzar, pero a los más expertos se les hace fácil.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING

▶NINTENDO ▶Comunicación
▶59,95 € ▶1-4 J



¿Quieres tener una vida diferente de lo habitual? Entonces conviértete en un "animal-crossinguero" más y disfruta de la vida en un pueblo lleno de animales, donde cada día pasa algo diferente. ¡Qué vida tan ideal!

Puntuación 95

BATMAN BEGINS



▶EA GAMES ▶Acción-sigilo
▶19,95 € ▶1 J

Batman protagoniza su juego más logrado. Atención al precio que marca Centro Mail, es demoledor.

Puntuación 93

BATTALION WARS



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶59,95 € ▶1 J

La propuesta de este juego nos habla de estrategia con un componente muy arcade. Entretenido y muy jugable.

Puntuación 91

CRÓNICAS DE NARNIA



▶BUENAVISTA GAMES ▶Aventuras
▶59,95 € ▶1-2 J

Vive toda la acción y aventura en un juego que recrea a la perfección los escenarios y gráficos de la peli.

Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



▶BANDAI ▶Lucha 3D
▶39,95 € ▶1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!

Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)



▶Nintendo ▶Velocidad
▶29,95 € ▶1-4 J

Añade a la velocidad un desafiante modo historia con el que configurar y crear nuestras propias naves.

Puntuación 94

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



▶SQUARE-ENIX ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

FIFA 06



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶54,95 € ▶1-4 J

Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intutivo.

Puntuación 95

FIFA STREET 2



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶59,95 € ▶1-4 J

El fútbol impone su ley más divertida en las calles: regates, jugadas, trucos... ¡el límite es tu imaginación!

Puntuación 91

FIRE EMBLEM



▶NINTENDO ▶RPG-Estrategia
▶59,95 € ▶1 J

Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.

Puntuación 90

HARRY POTTER Y EL CALIZ...



▶EA GAMES ▶Aventura
▶59,95 € ▶1-3 J

El aprendiz de mago y sus amigos se embarcan en una nueva aventura llena de acción y mucha, mucha magia...

Puntuación 90

KING KONG



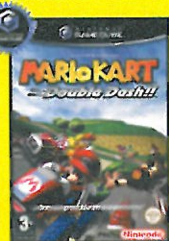
▶UBISOFT ▶Acción-Aventura
▶59,95 € ▶1-2 J

Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Flipas manejando al gran mono.

Puntuación 93

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

▶NINTENDO ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES

SONIC RIDERS



▶SEGA ▶CARRERAS
▶49,95 € ▶1-4 J

Si te gusta Sonic, te gusta la velocidad. Y, por extensión, también este juego de carreras de personajes del universo Sonic sobre tablas que surcan los aires. ¡Tiene una pinta estupenda y decenas de modos para correr con los colegas!

Puntuación 90

MARIO MIX



▶NINTENDO/KONAMI ▶Musical
▶59,95 € ▶1-2 J

Baila con Mario decenas de temazos sobre la alfombra incluida con el juego.

Puntuación 90

MARIO PARTY 7



▶NINTENDO ▶Tablero-Minijuegos
▶59,95 € ▶1-8 J

Más minijuegos, más modos, más amigos invitados y el micrófono en plan estrella. ¡No te lo pierdas!

Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS



▶NINTENDO ▶Tenis
▶59,95 € ▶1-4 J

Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que hayas jugado.

Puntuación 95

METROID PRIME 2 ECHOES

▶NINTENDO ▶Aventura 3D
▶59,95 € ▶1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 98

MARIO SMASH FOOTBALL



▶NINTENDO ▶Fútbol
▶59,95 € ▶1-4 J

El fontanero se mete a futbolista con un juego divertido y adictivo a tope. Disfrútalo con tus colegas.

Puntuación 95

NBA LIVE 06



▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶59,95 € ▶1-4 J

Jugadores casi reales con sus movimientos exclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.

Puntuación 93

NFS: MOST WANTED



▶EA GAMES ▶Carreras-Tuning
▶59,95 € ▶1-2 J

¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!

Puntuación 94

ODAMA



▶NINTENDO ▶Pinball-Estrategia
▶59,95 € ▶1 J

Una inesperada combinación entre pinball y estrategia, que además nos invita a dar órdenes por el micro.

Puntuación 89

PAPER MARIO LA PUERTA M.



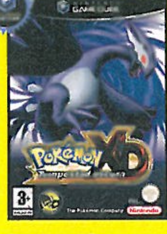
▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

POKéMON XD

▶Nintendo ▶Aventura-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J



Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y además vas a poder capturar Pokémon salvajes... ¡es la total felicidad de cualquier pokémaniaco!

Puntuación 98

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN
1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. PRINCE OF PERSIA 3
3. KING KONG

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. FIFA 06
2. MARIO SMASH FOOTBALL
3. SONIC RIDERS

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON XD
3. ZELDA: FOUR SWORDS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 7
3. MARIO MIX

PRINCE OF PERSIA 3



▶UBISOFT ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J

Una apuesta basada en la acción por encima de todo. La aventura más divertida y espectacular.

Puntuación 94

SUPER SMASH BROSS



▶EA SPORTS ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J

Los drandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original que te pegará a la pantalla.

Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE



▶CAPCOM ▶Simulador
▶59,95 € ▶1-4 J

Imagínate un Smash Bros. pero el con el estilo tan personal de Joe. Mogollón de personajes y efectos.

Puntuación 89

WARIO WARE



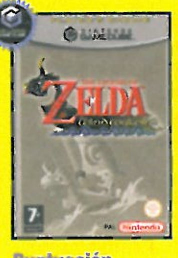
▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶29,95 € ▶1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶29,95 € ▶1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 euroos!

Puntuación 98

ADVANCE WARS DUAL STRIKE



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-8 J

La estrategia más jugable y divertida con uno de los clásicos de Nintendo. Editor de mapas y multijugador.

Puntuación 91

ANIMAL CROSSING

▸NINTENDO ▸Simulador de vida
▸39,95 € ▸1-4 J



Llega un juego que está rompiendo moldes. Con él se ha iniciado una nueva forma de jugar, jugar conectados, creando una comunidad en la que la DS se convierte en la puerta de entrada a un fantástico mundo de millones de usuarios. Entra en el pueblo de tus amigos y ¡comunícate con todos!

Puntuación 98

CASTLEVANIA DS




▸KONAMI ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-2 J

Acción a tope, gráficos flipantes y mucha magia para la nueva entrega de la saga en tu marchosa DS.

Puntuación 93

CRÓNICAS DE NARNIA



▸BUENAVISTA ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-4 J

Una aventura con toques RPG que te hará pasar buenos ratos lanzando hechizos y espadazos.

Puntuación 86

DRAGON BALL Z SW2



▸BANDAI ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Combates frenéticos con Goku y sus colegas. Diez personajes, 6 modos de juego y miles de tortas.

Puntuación 90

FIFA 06



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1-4 J

El fútbol se estrena en DS con un juegazo vibrante, rápido, en 3D y con un modo multi apasionante.

Puntuación 90

FIFA STREET 2



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸39,95 € ▸1-2 J

Lo más espectacular del fútbol, los regates, ejecutados por las estrellas del planeta. ¡Así ya podrán!

Puntuación 86

ICE AGE 2

▸VIVENDI-UNIVERSAL ▸Arcade
▸39,95 € ▸1-2 J

Los fans de la película sabrán sacarle todo el partido a esta entretenida aventura plataformera.

Puntuación 85

KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR



▸BUENAVISTA GAMES ▸Acción
▸29,95 € ▸1 J

Ha dado el salto desde la tele a un juego que resulta tan divertido y molón como la serie.

Puntuación 90

KIRBY POWER PAINTBRUSH



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Un plataformas de Kirby, rápido, y muy adictivo, en el que pintarás sin parar en tu DS ¡todo con el puntero!

Puntuación 91

LOST MAGIC



▸UBISOFT ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J

Magia, hechizos, estrategia... ¡ponlos en práctica en la pantalla táctil! Y alucina con su multijugador online.

Puntuación 90

MARIO KART DS

▸NINTENDO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-2 J



Por un lado tiene la diversión y jugabilidad de la serie «Mario Kart» y por otro añade la posibilidad de jugar contra cualquiera a través del modo Wi-Fi. Si lo sumas todo, te encuentras con un juego de carreras tan adictivo y marchoso que no podrás dejar de competir y correr, y competir, y correr...

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES



METROID PRIME HUNTERS



▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸39,95 € ▸1-4 J

Samus llega a DS con toda la espectacularidad técnica de sus aventuras en CUBE, que ya es decir, y además aporta un control táctil la mar de práctico. Aunque, la estrella no es la aventura, sino el super multijugador por Wi-Fi.

Puntuación 96

MARIO & LUIGI COMPAÑEROS...

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1J



El estreno de la pareja (que luego se convierte en un cuarteto) en la DS es para tirar cohetes, ver cómo petan, y luego ir a por más para celebrarlo como Dios manda. Qué juegazo, qué gráficos, qué emoción, qué buena historia, ¡este RPG no te lo puedes perder! ¡Es totalmente flipante!

Puntuación 98

MEGAMAN B. N. 5

NUEVO



▸CAPCOM ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J

Las aventuras para GBA hechas una, con combates llenos de emoción y un buen uso de la pantalla táctil.

Puntuación 90



NINTENDOGS

▸NINTENDO ▸Mascota
▸39,95 € ▸1-2 J

Son los reyes de la Nintendo DS. El regalo más buscado. "Yo quiero los perros, quiero los perros". Y no nos extraña, jugarlo es como tener una mascota de verdad.

Puntuación 99

POKéMON LINK



▸NINTENDO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-2 J

Sin duda este nuevo juego de Pokémon reune todos los ingredientes para convertirse en el

Puntuación 93

RESIDENT EVIL



▸CAPCOM ▸Acción-Terror
▸39,95 € ▸1-4 J

El juegazo de terror más conocido vuelve a dar guerra en DS con un montón de opciones táctiles.

Puntuación 97

RUB RABBITS



▸SEGA ▸Minijuegos
▸39,95 € ▸1-20 J

Los minijuegos táctiles más geniales, divertidos y tronchantes, todo para ligarte a una chica.

Puntuación 96

SONIC RUSH



▸SEGA ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

El estilo plataformero clásico del erizo, pero a doble pantalla, con entornos 3D y más velocidad aún.

Puntuación 94

SUPER PRINCESS PEACH



NUEVO

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

¡Ahora es la princesa quien rescata a Mario! Un plataformas clásico con el aliciente de las emociones táctiles.

Puntuación 90

SUPER MARIO 64 DS



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J

La aventura de Nintendo 64 a doble pantalla, con 4 protagonistas y, ya que estamos 32 minijuegos táctiles.

Puntuación 96

SUPER MONKEY BALL



▸SEGA ▸Arcade
▸49,95 € ▸1-4 J

Supera rampas, saltos, curvas de vértigo manejando a los monos con el puntero. Todo precisión.

Puntuación 91

TAMAGOTCHI CONNECTION



▸BANDAI ▸Minijuegos
▸39,95 € ▸1-2 J

Conviertete junto con tus tamagotchi en un auténtico hombre de negocios... ¡te enganchará!

Puntuación 85

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
2. DRAGON BALL Z SUPERSONIC W2
3. NANOSTRAY

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SONIC RUSH
2. KIRBY POWER PAINTBRUSH
3. SUPER PRINCESS PEACH

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. MARIO KART DS
2. TOP SPIN 2
3. FIFA STREET 2

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. SUPER MARIO 64 DS
2. METROID PRIME HUNTERS
3. CASTLEVANIA DS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. NINTENDOGS
3. RUB RABBITS

TOP SPIN 2



▸TAKE2 ▸Tenis
▸39,95 € ▸1-2 J

Recorre todos los Torneos con los mejores tenistas del momento o crea tu propia estrella de la raqueta.

Puntuación 95

TRAUMA CENTER



▸NINTENDO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1 J

¡Doctoorrrrr! Un juego de operaciones donde tendrás que ser rápido para salvar a tus pacientes.

Puntuación 90

WARIO WARE TOUCHED!

▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸39,95 € ▸1 J

Los microjuegos de Wario son todo un desafío de habilidad, tensión, nervios... y mucho puntero y micro.

Puntuación 96

WORMS



▸THQ ▸Estrategia
▸44,95 € ▸1-4 J

Batallas de gusanos por turnos. Con más de 20 armas y un modo multijugador para 4 que es total.

Puntuación 87

X-MEN: OFFICIAL GAME

NUEVO



▸ACTIVISION ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J

Controla a Lobezno, el Rondador Nocturno y el Hombre de Hielo en una historia que completa la peli.

Puntuación 86

YOSHI TOUCH & GO

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...



▸2K GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.

Puntuación 82

DONKEY KONG COUNTRY 2

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J





La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE



▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸36,95 € ▸1-2 J
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.



▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

FIFA 06



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1-2J
Juega con tus equipos favoritos y sé el pichichi de la liga en un ambicioso juego de fútbol en 3D total.

Puntuación 85

DINASTY WARRIORS

▸NINTENDO ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J



Los combates de la antigua China se hacían "a mano", repartiendo espadazos a todo el que se te acercase. Pero, para ganar la batalla, también debías saber colocar a tus ejércitos estratégicamente. Y ese es uno de los puntazos de este juego. Si lo mezclas con la acción en tiempo real, ¡flipas!

Puntuación 95

DRIVER 3



▸ATARI ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

FINAL FANTASY TACTICS



▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J
Una propuesta que nos inunda de estrategia de la buena para darle al coco... ¡para los más "roleros"!

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

FIRE EMBLEM 2



▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Campos de batalla con cuadrícula, combates por turnos y un nuevo multi a 4 que flipa a los estrategas.

Puntuación 90

GUNSTAR FUTURE HEROES



▸THQ ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Un apartado visual flipante y un desarrollo variadísimo... Si te gusta disparar, este es el juego de tu vida.

Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 96

ICE AGE 2



▸VIVENDI ▸Aventura
▸29,99 € ▸1 J
Ayuda a los amigos de Ice Age a escapar del deshielo en un juego muy parecido a la primera versión.

Puntuación 78

KIM POSSIBLE VS DR. DRAKEN



▸BUENA VISTA ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Manteniendo lo bueno de la primera entrega, vuelve Kim con nuevos escenarios, detalles y enemigos.

Puntuación 86

KIRBY & THE AMAZING MIRROR



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone malita, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE...



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.

Puntuación 92

KINGDOM HEARTS

▸SQUARE-ENIX ▸RPG-Acción
▸39,95 € ▸1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)



▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸19,99 € ▸1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LOS INCREÍBLES 2



▸THQ ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J
Continúa la aventura justo donde acabó la peli manejando a Frozono y Mr. Increíble, ¡un dúo apoteósico!

Puntuación 85

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. El clásico de SNES pone en juego una historia atractiva, un desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?

Puntuación 94

LOS URBZ



▸EA GAMES ▸Aventura-Comunicación
▸49,95 € ▸1 J
Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

MEGAMAN ZERO 4



▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J
Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

METROID ZERO MISSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J



Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

MARIO PARTY ADVANCE

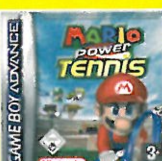


▸NINTENDO ▸Tablero
▸36,95 € ▸1-2 J
La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO POWER TENNIS

▸NINTENDO ▸Tennis-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J



¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito y como un maestro mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfréntate a todos tus amigos y dales caña, que se lo merecen! ¡Vas a arrasar!

Puntuación 94

MARIO & LUIGI

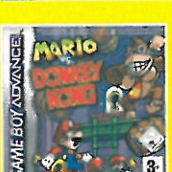


▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J
Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY

▸NINTENDO ▸Plataformas-Puzzle
▸39,95 € ▸1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

METROID FUSION



▸NINTENDO ▸Aventuras
▸19,95 € ▸1 J
Si buscais una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas.

Puntuación 93

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J
La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

POKéMON ESMERALDA

▶NINTENDO ▶▶Aventura-RPG
▶36,95 € ▶1-4 J



En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

POKéMON ROJO Y VERDE

▶NINTENDO ▶Aventura-RPG
▶49,95 € ▶1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶Aventura-RPG
▶44,95 € ▶1-4 J




Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 96

SALVAJE (THE WILD)

▶BUENA VISTA ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J



Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

SHINCHAN: AVENT. EN CINELAND

▶ATARI ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J

El escandalizante Shinchan es el prota, junto a su familia, de un divertido y variado plataformas.

Puntuación 87

SONIC ADVANCE 3

▶SEGA ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SPIDER-MAN 2

▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▶UBISOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUDOKU FEVER

▶GLOBAL STAR ▶Puzzle
▶29,99 € ▶1 J

Si te molan los sudokus, aquí tienes miles de ellos: normales, pequeños, fáciles, difíciles... ¡A buen precio!

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J




96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA

▶SQUARE ENIX ▶RPG-acción
▶39,95 € ▶1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶19,99 € ▶1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

TALES OF PHANTASIA

▶NAMCO ▶Aventura-RPG
▶39,95 € ▶1 J




La serie "Tales of" se estrena en GBA con una de esas aventuras que no te puedes perder. Lo tiene todo: graficazos, combates moviditos, banda sonora con voces incluidas, argumento genial, un sistema de batalla que divierte a cualquier jugón... ¡si te gusta el RPG, este juego te enamorará!

Puntuación 97

TAK 3

▶THQ ▶Aventura
▶34,95 € ▶1 J



Tak y el gran guerrero Lok deben superar los obstáculos de la jungla cooperando entre sí. Divertido y loco.

Puntuación 86

TONY H. AMERICAN SK8LAND

▶ACTIVISION ▶Skate
▶49,95 € ▶1 J




Grinda por todas las ciudades y realiza las típicas misiones de todos los Tony Hawks... en tu portátil.

Puntuación 91

TOTALLY SPIES

▶ATARI ▶Acción/minijuegos
▶39,95 € ▶1 J



Las tres súper-espías se marcan un juego variadísimo, muy divertido... y un poco corto. ¡Fliparás con ellas!

Puntuación 80

WARIO LAND 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J




Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

W.I.T.C.H.

▶BUENAVISTA GAMES ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J




Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

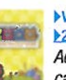


Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

ZOOO

▶VIRGIN ▶Puzzle
▶29,95 € ▶1 J



Activa tus reflejos y ponte a juntar caritas de animales para eliminar líneas a toda caña. ¡Divertidísimo!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
5. W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. TALES OF PHANTASIA
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. KINGDOM HEARTS
5. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

LOS MEJORES DE ACCIÓN

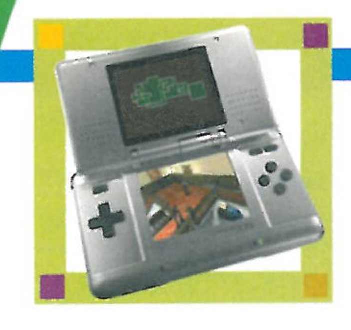
1. DYNASTY WARRIORS ADVANCE
2. GUNSTAR FUTURE HEROES
3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO POWER TENNIS
2. FIFA 2006
3. MARIO KART
4. F-ZERO GP LEGEND
5. MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. SUDOKU FEVER





Apaga las luces, empuña tu puntero y... ¡empieza a machacar zombis!

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

- Recorrido completo, paso a paso.
- Mapas para no perderte durante la aventura.
- Consigue todo el arsenal de armas.

DE LA MANSIÓN AL LABORATORIO

Ínflate de valor, escoge a Jill y... ¡a cargarse a todos los zombis! En esta guía te diremos paso a paso cuál es la mejor opción para pasarte el juego con Jill acabando con el mejor final posible. Si eliges a Chris, habrá alguna que otra cosa que cambie, pero la mayoría son muy parecidas y sirven para ambos.



1

2



3



4

1.MANSIÓN

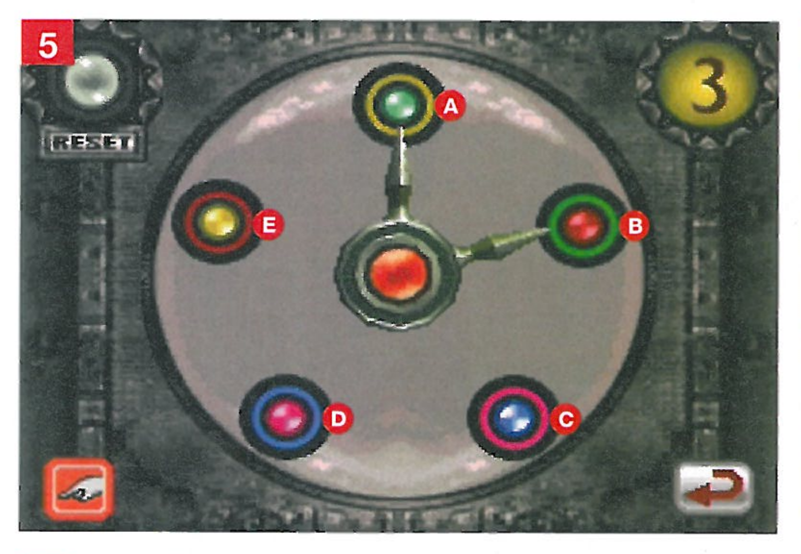
Haz lo que dice Barry. Justo detrás de él hay un escudo con un **Emblema.** Cógelo y sal por la puerta que hay a la derecha. En el pasillo ve hacia donde se forma la "L" y acaba con el zombi. La víctima que hay en el suelo es Kenneth. Inspecciona su cuerpo tres veces para coger los dos paquetes de Balas de Pistola. **Vuelve a la habitación 2 y habla con Barry**. Sube y baja las escaleras.

BUSCANDO A WESKER:
Barry te da una **Ganzúa** que te ayudará a abrir puertas. Acércate a la máquina de escribir que hay **al lado de la escalera** (1) y coge la Cinta de Tinta. Cada vez que quieras guardar tendrás que utilizar una Cinta de Tinta en una máquina de escribir. Pero ten en cuenta que las Cintas de Tinta son limitadas. Vuelve a la **habitación 3** y abre la puerta que da a la **habitación 10.** Ve hasta el recodo donde hay dos estanterías. Empuja la que está delante hacia la derecha.

La partitura
Coge la partitura que hay en la estantería y ponte delante del piano. Usa la partitura (2). Después de tocar la canción se abrirá un compartimento secreto.

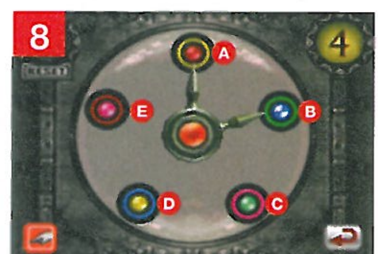
Entra en él y coge el **Emblema Dorado** de la estatua. Para poder salir de la habitación, pon en la estatua el **Emblema** de madera. Vuelve a la **habitación 2** y pon el **Emblema Dorado** donde estaba el otro **Emblema** (3). Dirígete al reloj que acaba de sonar y, con la pantalla táctil, mueve las agujas hasta ponerlas en las tres en punto. El carillón se moverá dejando ver un objeto en un hueco de la pared. Cógelo. Si lo examinas por detrás, adoptará el nombre de **Llave Escudo.**

EL MAPA DE LA MANSIÓN:
Ve a la **habitación 1** y entra por la puerta azul de la derecha. Toca la pantalla táctil hacia los lados para acabar con los zombis. Mueve la escalera hacia a estatua y sube a por el **Mapa** (4). Luego empuja el mueble que te impide el paso a una habitación y enfréntate a un zombi. Al doblar la esquina verás otro zombi tirado en el suelo. No está muerto. Acércate un poco y da unos cuantos cuchillazos hacia abajo para rematarle o dispara apuntando para abajo. Coge la **Cinta de Tinta** que hay en la estantería. Ve a la siguiente habitación, pero estate alerta porque aparecerán **dos perros saltando por la ventana.** Apúntales cuando estén lejos y dispara. Si se te acercan mucho, apunta hacia abajo y dispara cuando vayan a saltar. Uno de los escritorios se puede mover. Hazlo para conseguir unas **Balas de Pistola.** Pasa a la **habitación 21.** Nada más entrar, a tu derecha, hay una **Hierba Verde.** Cógela, dirígete a la **habitación 22** y entra hasta el fondo para cargarte al zombi. Luego













ve al tocador y coge las **Balas de Pistola.** Ve a la **habitación 24.** Ten cuidado con los zombis que se lanzan a por ti. Ve por la puerta que da a la **habitación 26,** cárgate a los dos zombis y ve a la **habitación 27.** Antes de entrar, no olvides coger las **Hierbas Verdes.** En esta habitación puedes grabar con la máquina y almacenar cosas en el baúl. Para abrir el **Cofre Azul,** realiza las siguientes **combinaciones con las manillas** **(5)**: A con B, A con E y C con D. Consigues una **Hierba Roja.** A la derecha del baúl hay un **Producto Químico.** Cógelo y almacénalo en el baúl junto a otros objetos que por ahora no necesitas, como la **Llave Escudo.** Si quieres conservar alguna **Hierba Verde** o un Spray por si te hieren, tú mismo.

BLASÓN DE ESTRELLAS:

Ve a la **habitación 19** y machaca con el puntero a los cuervos y a los zombis. El resto de la habitación está plagada de cuervos. Si no les disparas y pulsas los botones de los cuadros correctamente, no te atacarán. Si miras el primer cuadro, aparece un mensaje que dice: "De la cuna a la tumba".

! Los cuadros

Debes pulsar los botones del "cuadro más joven" al "cuadro más viejo". Púlsalos en el siguiente orden: recién nacido, niño pequeño, chico con aspecto sano, joven, hombre de mediana edad cansado, anciano con expresión severa y por último, el final de la vida.

Aparecerá un hueco en la pared con un **Blasón de Estrellas.** Sube al piso de arriba desde la **habitación 26.** Cárgate los zombis (cuidado porque hay alguno un poco escondido) y ve a la **habitación 51.** Coge el **Libro de Botánica** y ve hasta la **habitación 31** derrotando todo lo que te impida el paso. Allí hablarás con Barry y te dará **Munición Ácida** para el Bazuca.

A POR EL BAZUCA:

Ve a la **habitación 42** y, cuando vayas a llegar al **Bazuca,** ten cuidado porque el zombi que está en el suelo se levantará a por ti. Para derrotarlo, corre un poco hacia atrás y dispara desde lejos para que no te pueda alcanzar. Coge el Bazuca y ve a la **habitación 32.** Dispara al cuervo que viene de lejos y a los zombis que están cerca de la estatua.

! La estatua

Empuja la estatua hasta el borde que no tiene barandilla. Luego lánzala al piso de abajo **(6).**

Ve a la siguiente habitación y acaba con todos los enemigos. Baja las escaleras y derrota a los tres perros, al zombi que está en el suelo y a los que están después. Si ves que llegas justito de vida, métete en la **habitación 5** antes de cargártelos. Si no, entra después de acabar con todos. Esta es otra "habitación de descanso". Encima de la cama encontrarás **Cinta de Tinta.** En el cofre que está al lado del baúl tienes que resolver un puzzle similar al anterior. Los pasos son los siguientes **(19)**: D con E, E con A, B con C y C con D. Coge la **Hierba Roja** y mézclala con otra Hierba o guárdala. Antes de irte, coge el **Producto Químico** que guardaste anteriormente y lleva el **menú con 7 huecos** para poder coger todas las Hierbas.

LA LLAVE ESCUDO:

Sin casi nada encima (si no mataste a los enemigos al bajar, sal primero cargado de munición, cárgate a los enemigos y luego vuelve a la habitación para vaciar el inventario), ve a la **habitación 11** y echa el **Producto Químico** en el agua que llega hasta la fuente **(7)**. Ve a la parte trasera de la fuente y coge la Llave. Examina la Llave y adoptara el nombre de **Llave Armadura.** A tu izquierda encontrarás seis **Hierbas: cuatro Verdes y dos Rojas.** Vuelve a la **habitación 5,** deja lo que no necesites y coge lo que veas conveniente. Dirígete a la **habitación 6** y coge las **Balas de Pistola,** la **Escopeta Rota** y los **Cartuchos de Escopeta** que se encuentran en la estantería y en el escritorio. Ve a la **habitación 7** a coger **Balas de Pistola** y el **Diario del Criador.** Al ir a coger este último, aparecerá un zombi del armario. Sé rápido en acabar con él **(8)** y coge los **Cartuchos de Escopeta** del armario.

BLASÓN DEL VIENTO:

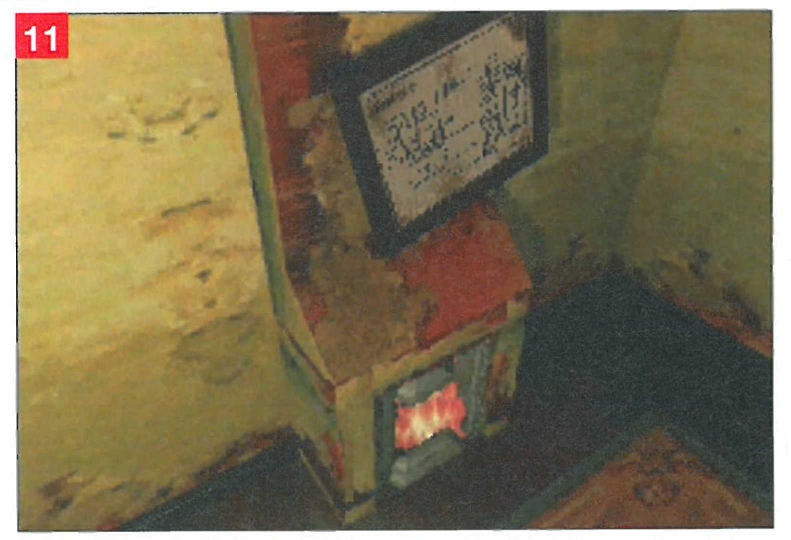
Ve a la **habitación 2** y recoge la **Joya Azul** que había en la estatua que tiramos anteriormente. Lleva la Joya Azul a la **habitación 9** y pónsela a la estatua del tigre. Esta girará y obtendrás el **Blasón del Viento.** Sal a la **habitación 1** y entra a la **habitación 14.** Coge las **Balas de Pistola** que hay en el tocador y ve a la parte trasera de la estantería. Cárgate al zombi que hay, abre el escritorio y coge los **Cartuchos de Escopeta.** Ve por la puerta que hay detrás de ti. Nada más entrar te enfrentas a un zombi. Solo es uno, pero se ve reflejado en el espejo **(9)**, ¡no te confundas! Coge la **Cinta de Tinta** y las dos **Hierbas Verdes.** Al volver a la habitación anterior tienes que luchar con el puntero.

A POR LA ESCOPETA:

Ve a la **habitación 27** para vaciar un poco el inventario y coge la **Escopeta Rota.** Ve a la **habitación 20 pasando por la 30,** acaba con los zombis y coge la **Escopeta** que está en la pared. Pon la **Escopeta Rota** y evitarás que, al salir a la habitación 30, el techo caiga sobre ti. Aunque jugando con Jill, si no lo haces, da igual porque Barry irá a salvarte. Ahora dirígete a la **habitación 23.** Hay unos cuantos perros; si quieres estrenar la Escopeta, esta es una gran oportunidad. Al fin al de "la terracita" están las **Hierbas Verdes.**

EL MAPA DEL S-2:

Dirígete a la **habitación 53.** Coge el **Mechero** de la estantería, las **Balas de Pistola** del lado derecho de la cama derecha y la **Hierba Roja** del lado izquierdo de la cama izquierda. Ve a la habitación de enfrente, pulsa el interruptor de cuadro, mueve el pecera vacía y luego el armario **(10)**.

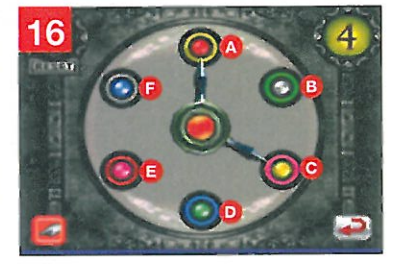

11


12


13


14


15



Encontrarás una **Munición Explosiva.** No olvides coger la **Última Voluntad del Investigador.** Ve a la **habitación 50.** Usa el **Mechero** en la chimenea y coge el **Mapa** (11). Coge también la **Hierba Verde.**

BLASÓN DEL SOL:

Ve a la **habitación 48** para conseguir el **Blasón del sol.** Resuelve el puzzle de la balanza para poder cogerlo.

COMPAÑERISMO

¿LO HAGO O NO?

Si juegas con Jill, a lo largo de la aventura, habrá puzzles que puedes evitar. Es decir, si no haces lo que se explica en la guía, Barry irá a salvarte y no te pasará nada malo. Pero si juegas con Chris, olvídate. Los puzzles son los siguientes:

- **La escopeta:** Si no pones la Escopeta Rota por la Escopeta buena, Barry te salvará de la trampa. Aunque pasarás un rato en tensión.
- **Medicamentos:** Si no realizas la mezcla de los Umb [A] porque te parezca un lío o porque te quieres ahorrar tiempo en la Garita, cuando la Planta 42 te pille, Barry te salvará.


A

! La balanza

Pon en un plato una joya amarilla y una verde; y en el otro, una verde, una azul y una roja.

Ve a coger la **Llave Escudo** y dirígete a la **habitación 43.** Encontrarás a Richard tirado en el suelo. Hazle el boca a boca **soplando por el micro de tu DS.** Da soplidos suaves para no reventarle los pulmones (12). Te dará la radio y te dirá que pongas el reloj a las 8:12. Hay dos **Hierbas Verdes** en la habitación, no olvides cogerlas. Ve a la siguiente habitación. Nada más entrar tienes a dos zombis delante, de un escopetazo te los cargas a los dos. Ve a la **habitación 44** y coge la **Cinta de Tinta** que hay encima de la mesa. Enciende el candil con el **Mechero** y empuja la estantería de la derecha. Dentro del hueco que se abre encontrarás **Munición Ácida.**

LA SERPIENTE:

Ve a la **habitación 46** y enfréntate a La Serpiente que sale del recoveco. Dale unos cuantos tiros (13) hasta que se vuelva a meter en su sitio **(mejor con la Escopeta).** No la puedes matar, así que no lo intentes. Muévete cuando te va a atacar para evitar que seas comida de serpiente. Si ves que te está mordiendo mucho, tómate unas Hierbas o un Spray de Primeros Auxilios. Que te envenene está programado dentro del juego. Recoge el **Blasón de Luna** que está en el hueco por donde se ha metido La Serpiente. Coge los **Cartuchos** de la estantería y, al salir, aparecerás en la **habitación 5.** Deja lo que no necesites (es un buen momento para guardar) y coge los cuatro Blasones. Ve a la **habitación 2 y pon las 8:12** en el reloj para que te caigan unos **Cartuchos de Escopeta.** Ve a la **habitación 28,** cárgate a los malos y pon los **Blasones** en los huecos del final del pasillo. En la siguiente habitación, empuja la escalera hacia la estantería y coge la **Manivela.**

2.PATIO

Cárgate con el puntero a los zombis y luego pasa por encima de las arañas para aplastarlas, que te pican. Ten cuidado que hay un perro. Fíjate bien en las paredes porque encontrarás **tres Hierbas Verdes, dos Hierbas Azules y dos Hierbas Rojas.** Ve hasta el final del pasillo largo y coge el **Mapa del Patio.** Luego entra por la puerta que había antes.

! La manivela

Ve por la izquierda hasta topar con el agujero cuadrado. Usa la Manivela para que baje el agua.

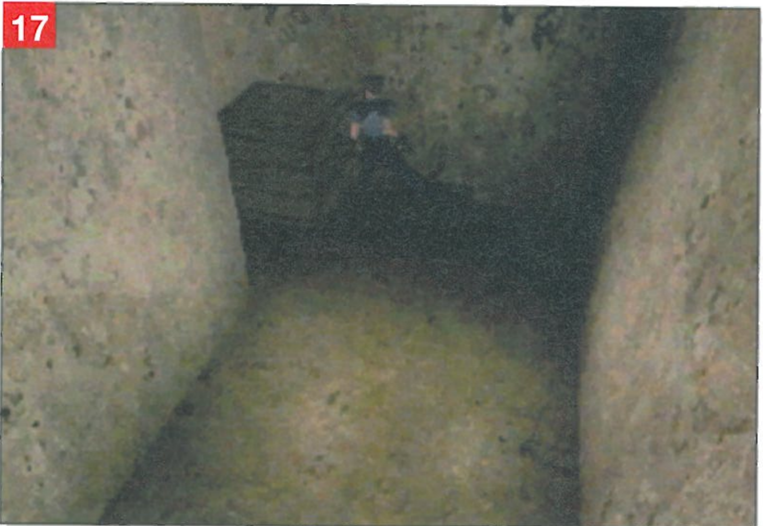
Vuelve a las escaleras y cruza. Cárgate al zombi que está tirado en el suelo y corre para que las serpientes no te piquen. **Móntate en el ascensor** un pulsa el botón de acción. Al bajar, acaba con los perros y el tiburón, y ve por la siguiente puerta. Acaba con el cuervo y coge las **Hierbas Rojas y Verdes** que hay nada más entrar a ambos lados. Si no tienes hueco no te preocupes porque puedes volver luego a por ellas. Al doblar la esquina aparecerá un perro y en la siguiente esquina también. Cárgatelos y entra a la Garita.

3.GARITA

Coge las **Hierbas Verdes y Azules** que hay al fondo. Empuja la estatua (14) hasta el agujero que hay en el pasillo que baja (según el mapa) para que la Planta 42 no te ataque. Ve a la **habitación 12,** cárgate a los zombis y coge el **Libro Rojo** (si lo examinas por las páginas, descubrirás que está en blanco y será el **Libro en Blanco)** que hay sobre la cama. Examina el escritorio para conseguir **Cartuchos.**

LL. DE SALA DE CONTROL:

Entra en la **habitación 13** y vacía la bañera (aplasta las arañitas para que no te den la lata). Saldrá un zombi detrás de ti. Acaba con él (aléjate para conseguir ángulo de tiro) y coge la **Llave de la Sala de Control** que está en la bañera (15). Dirígete a la **habitación 2** y coge el **Spray de Primeros Auxilios** y la **Munición Explosiva** que hay en la estantería. Para resolver el puzzle de cofre (16), une: D con F, F con B, E con A y A con C. Coge los **Cartuchos** y guarda en el baúl todo lo que no necesites. Coge el **Bazuca.** Ve a la **habitación 3** y cárgate a las arañas con un bazucazo. Ten cuidado porque, al morir, sueltan arañitas que tienes que pisar. Coge las **Balas de Pistola** de los barriles y la **Cinta de Tinta** de la mesa. Examina la mesa de billar y te dirá un código: 3, 4, 5. Ve a la **habitación 4** y, al final del pasillo hay **3 Hierbas Verdes.** Cógelas y entra por la puerta que no tiene ningún número. Cárgate a los zombis y ve hasta el pasillito que no tiene puerta. Coge la Llave (examínala y adoptará el nombre de **Llave 002)** y sal pitando de ahí para que no te piquen las abejas. Vuelve a entrar y ve a la puerta que tiene un dispositivo al lado. Mete el código (3,4,5). Entra en la puerta que acabas de abrir y coge las **Botellas Vacias** de los medicamentos. Sal al pasillo y entra por la puerta que ponía 002. Ten cuidado con el zombi y, sobre


17


18



19


22

21


20

todo, con la araña. Coge el **Informe sobre la Planta 42,** los **Cartuchos** del escritorio y el **Mapa** de la pared. Entra en la **habitación 7,** cárgate a los zombis y coge las **Balas de Pistola** de encima del lavabo. Vuelve a la habitación anterior y empuja el armario de la izquierda hacia el fondo y el de la derecha hacia la derecha. Antes de bajar, llévate una **Hierba Azul.** Baja por la escalera y ten cuidado con las arañitas y las abejas.

! Cajas al agua

Empuja las dos cajas del fondo al agua. Vuelve al principio y empuja la caja que falta hacia el principio del pasillo (sin llegar a la pared) y, desde ahí, contra la pared del fondo **(17).**

Cruza por encima de las cajas y coge las dos **Hierbas Verdes.** Entra en la **habitación 16** y ve a la **18 (sala de control)** sin necesidad de cargarte al tiburón. Mueve la palanca de la derecha (tómate la **Hierba Azul** para no morir envenenado) y luego la circular, haciendo círculos en la pantalla táctil. Ve al dispositivo que se ilumina y mete el siguiente código: 843-591-267 **(18).** De esta forma se abrirá la habitación de al lado. Ve a ella y coge las dos **Balas de Pistola** de la estantería de la izquierda, la **Llave Garita** (Llave 003 si la examinas) y los dos **Cartuchos de Escopeta.** Ve hasta la **habitación 10 (si quieres puedes pasar por la 2)** con el **Libro en Blanco** y cárgate a los zombis. Entra en la **habitación 9,** cárgate a los zombis y coge la **Munición Incendiaria.** Vuelve a la otra habitación, abre el escritorio y coge la **Cinta de Tinta.** Coge el libro de la librería **(Informe V-Jolt)** y pon en su lugar el **Libro en Blanco (19).**

! V-Jolt

Vuelve a la habitación 6. Llena una botella de agua del fregadero, otra con Umb No. 02 y combínalas. Obtienes Np-003. Llena una botella con Umb No. 04 y combínala con Np-003. Obtienes Umb No. 07. Llena una botella con Umb No. 02 y otra con Umb No. 04 y mézclalas. Combina esta mezcla con con Umb No. 07. Obtienes Umb No. 13. Llena una botella con agua y otra con Umb No. 02 y mézclalas. Combina esta mezcla con Umb No. 13 para obtener el V-Jolt.

Ve a la **habitación 15** y vierte la mezcla obtenida sobre las raíces de la Planta 42. Ve a la **habitación 11.** Dispara a la Planta 42 hasta acabar con ella (si no has hecho lo del V-Jolt, Barry irá a salvarte). Ve hasta la chimenea y coge la Llave Mansión **(Llave Casco** si la examinas). Habla con Barry y vuelve a la Mansión. **Verás a Wesker. Al salir al Patio, usa la radio** cuando oigas un pitido.

4.VUELTA A LA MANSIÓN

En tu camino de vuelta a la Mansión tendrás que mantener unas cuantas peleas con el puntero. Una vez en la Mansión, aparecerán unos enemigos nunca vistos hasta ahora: cazadores. Un par de escopetazos bastarán para liquidarlos. Ve a la **habitación 25** y pulsa el interruptor de la mesa para poder ver algo. Coge las **Balas Mágnum y el Disco MO** que está en el suelo. Ve a la **habitación 27.** Coge todos los objetos que haya y guarda lo que no necesites (como el Disco MO). Sube las escaleras que hay al lado de la habitación de descanso y derrota a los cazadores y a los zombis. Ve hacia la **habitación 49.**

! Gramófono

Acércate al gramófono y utiliza el puntero para girar el disco. Tienes que hacerlo de forma constante hasta conseguir que la aguja de arriba a la izquierda esté en la derecha cuando acabe la canción.

Aparecerá la Serpiente a la que te enfrentaste antes. Acaba con ella **(20)** (con cuatro bazucazos ácidos te la cargas) e inspecciona el agujero que ha formado. Aparecerá **Barry. Te dirá que bajes y te dará el radio transmisor y una contraseña.** Al bajar se cae la cuerda y Barry dice que va a por otra. Si le esperas, podrás salvarle más adelante (un final más guachis de juego).

A POR EL LANZALLAMAS:

Inspecciona la tumba de detrás y toca con el puntero los **círculos luminosos (21).** Si lo haces correctamente, **se abrirá una escalera al piso S-1 de la Mansión.** Gira a la derecha al bajar y coge los **Cartuchos** y el **Lanzallamas.** Utilízalo ahora porque lo vas a tener que dejar dentro de nada. Ve hasta el final del pasillo incinerando zombis **(22).** Entra por la puerta y vigila tus pies. Derrota a todos los zombis. No olvides coger las **Hierbas Verdes** que hay contra la pared en el recoveco del pasillo. Deja el **Lanzallamas** en el hueco para poder abrir la puerta. Entra a la cocina y cárgate al zombi que hay detrás del ascensor. Sube por las escaleras (derrota antes al zombi) y sal a la habitación. Huye de las arañas y ve a la **habitación 8.** Cuidado con los tres cazadores.

¡CON PUNTERO!

BATALLA TÁCTIL

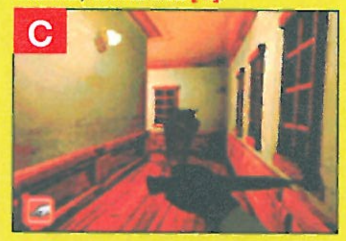
Cada cierto tiempo te enfrentarás a los enemigos a través de la pantalla táctil. Al principio te costará acostumbrarte, pero al cabo de un rato sabrás reaccionar a tiempo. Ten el puntero cerca de la mano o utiliza el dedo. Si logras golpear a los enemigos justo cuando te van a atacar, les harás más daño. Dependiendo del enemigo, será conveniente realizar un tipo de estocada u otra:

■ **Zombis:** Para evitar que un zombi te muerda o te vomite encima, realiza sobre él una estocada larga lateral. También puedes realizar tres estocadas cortas seguidas, pero es posible que te alcance. Si se te acercan varios zombis juntos, da estocadas laterales largas para golpear a todos a la vez **[B].**


B

■ **Cuervos:** Los cuervos se derrotan de forma similar a los perros. Cuando el cuervo se pose sobre ti, da un golpe sobre las pantalla táctil para acabar con él. Si se posan varios a la vez, da una estocada lateral larga.

■ **Perros:** Con los perros hay que tener paciencia y puntería. Espera hasta que el perro empiece a saltar sobre ti y, justo en ese momento, da un toque en la pantalla táctil donde vaya a atacarte. Si te adelantas o te atrasas, te morderá **[C].**


C

■ **Cazadores:** Si tienes al cazador cerca, ponte como un descosido a darle estocadas largas para evitar que te golpee. Si se aleja y solo se acerca para rajarte, espera a que se gire un poco para atacar y dale una buena estocada lateral larga **[D].**


D

ENEMIGOS

■ **Zombis:** Los Zombis son los enemigos más conocidos y más comunes del juego. Te los puedes cargar de múltiples formas y no presentan muchos problemas [E].



■ **Zombis rápidos:** Son como los zombis normales, pero se mueven a toda velocidad. Cuidado con ellos.

■ **Cuervos:** Son un fastidio porque vuelan y hay que apuntar mejor con el arma. Normalmente vale con disparar hacia arriba. Vigílalos [F].



■ **Arañas:** Pueden aparecer en el suelo o en el techo. Son muy fastidiosas porque escupen veneno y sueltan arañitas que pican.

■ **Serpientes pequeñas:** La verdad es que no molestan mucho pero, como te pillen, te envenenan.

■ **Perros:** Suelen aparecer de forma inesperada. Pero un par de tiros cuando se acerquen y... [G].



■ **Cazadores:** Tienen garras y no dudan en usarlas. Si te golpean el arma que llevas equipada, te pueden quitar munición. Si tienes poca vida, aléjate o... te quitarán la cabeza.

■ **Cazadores trepadores:** Son igual de molestos que los normales, pero encima trepan. Suelen ir por el techo para que no les veas [H].



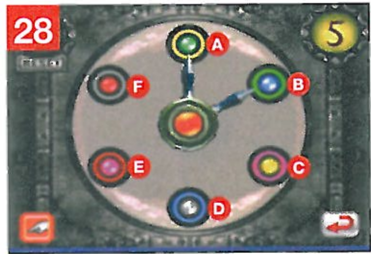












A POR LA MÁGNUM:

Sube a la **habitación 34.** Por el camino encontrarás muchos enemigos. Coge las **Órdenes,** los **Cartuchos** y las **Balas de Mágnum.**

> **La Joya Roja**
> *Mueve la escalera hasta que te permita subir hasta la cabeza de reno de la pared del fonfo. Ve a las velas y sóplalas por el micrófono para apagarlas (23). Sube por las escaleras y coge "el ojo del reno".*

Con la **Joya Roja** en la mano, ve al piso de abajo y ponla en la en el tigre de la **habitación 9.** Coge la Mágnum, vuelve a donde estabas y ve a la **habitación 35** (si has optado por no esperar a Barry, tienes que volver al ascensor y subir por él).

CONSEGUIR LA BATERÍA:

En la parte más ancha de la habitación 35 te encontrarás con unos cuantos zombis tirados por los suelos y **dos Hierbas Verdes y una Azul** (24). Cárgate a la abeja porque no deja de dar la lata. En la **habitación 39** hay varios cazadores. Cárgatelos y ve a la **habitación 40.** Coge las **dos municiones de Bazuca y la Batería.** Dirígete a la **habitación 38** y coge, antes de entrar, la **Hierba Verde** que hay en el hueco del pasillo. Nada más entrar a la derecha, abre el escritorio y coge las **Balas de Mágnum.** Ve a la parte trasera de la estantería y coge el **Álbum de Recortes.** Ve a la puerta con la espada y muévela con tu puntero de arriba abajo. Entra en la habitación y cárgate al zombi que está en el suelo. Coge las **Balas de Pistola** y la **Cinta de Tinta.** No te arrimes mucho a la ventana o unos cuantos cuervos se lanzarán a por ti. Entra en la **habitación 36,** pulsa el interruptor de la estatua de la pared y mueve la otra estatua al sitio donde se ha encendido la luz. Coge la **Carta de Eric** y prepárate para derrotar al bicho que has visto antes. Si le disparas un bazucazo con Munición Ácida, con un tiro basta. Al salir de la habitación te encontrarás con otro. **Coge la Batería y la Manivela y vuelve al patio.** Si quieres evitar enfrentarte a muchos enemigos, vuelve por el camino que tomaste para llegar hasta este lado de la casa.

5.VUELTA A LA GARITA

Una vez en el patio, ve a la **habitación 3.** Pon la Batería en el hueco y sube al piso de arriba. **Ve a la habitación 2 y gira la Manivela** para que se llene de agua. **Baja por el ascensor a la habitación 3** y ve a la Garita. Ve a la **habitación 11** y enfréntate con el puntero a la serpiente. Te recomendamos que guardes antes y que cojas algo para recuperarte ya que es un enemigo difícil. Por el camino encontrarás varios cazadores, cuidado con ellos.

> **La Serpiente táctil**
> *Ataca justo cuando empieza a hacer su ataque (25), después del sonidito. Al principio cuesta, pero es cuestión de concentrarse y repetirlo muchas veces. Aparte de golpearla en ese momento, también puedes dañarla cuando abre la boca (26).*

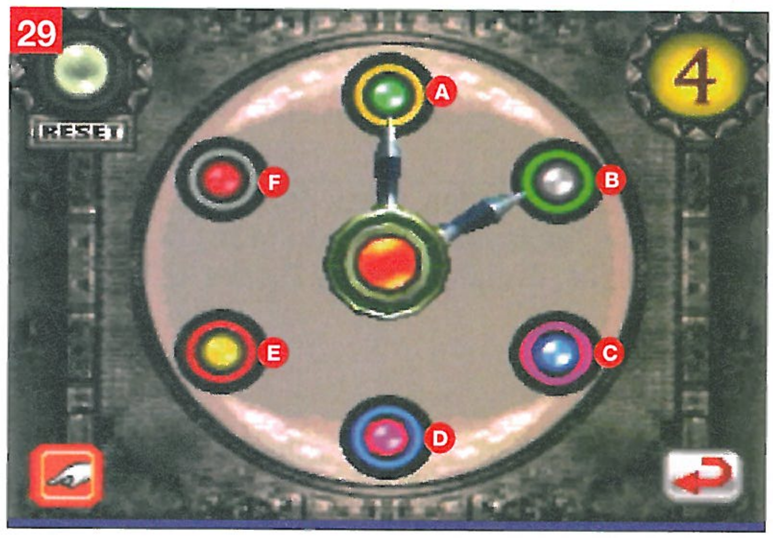
Cuando acabes, coge el **Libro del Destino 1.** Examínalo por la parte central y coge la **Medalla del Águila.**

6.VUELTA AL PATIO

Vuelve al Patio y ve por las escaleras de la **habitación 3.** Baja por ellas y entra por la primera puerta que ves. Para que Barry sobreviva, debes ir con él, pero tú delante (27). Dirígios a la **habitación 7** por cualquiera de las dos puertas y coge, en la mini habitación que hay, la **Munición Explosiva y un Spray** de Primeros Auxilios. Ve a la **habitación 8** y encontrarás a Enrico. Te contará una historia y morirá. Examínalo para obtener **Balas de Pistola.** Vuelve a la habitación anterior y coge la **Manivela Hexagonal** que hay por el camino. "Puntea" a los enemigos y continúa hasta la **habitación 5.** Por el camino encontrarás cazadores trepadores. Para darles, apunta hacia arriba. Una vez en la habitación 5, pasa la máquina de escribir y, en el hueco que hay en la pared izquierda, usa la Manivela que acabas de coger.

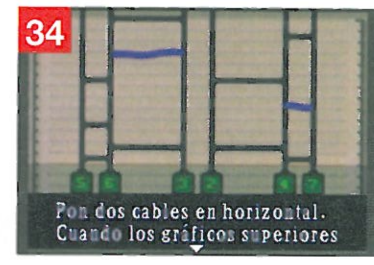
LA MEDALLA DEL LOBO:

Pasa por el nuevo camino y acércate a la piedra enorme para que se abalance sobre ti. Sal corriendo y métete en el huequito de la entrada de la habitación. Ve a la parte trasera de donde estaba la piedra y coge la **Munición incendiaria** (cuidado con el cazador). Luego, pasa por el agujero que ha hecho la piedra y ve a la puerta. ¡Arañón al canto! Para acabar con ella enseguida, **usa el Bazuca con Munición Incendiaria.** Cuando acabes con ella, coge la **Cinta de Tinta** que encontrarás encima de un barril y, **con el cuchillo, quita la telaraña que te impide el paso** a la siguiente habitación. Cuidado con el zombi que aparece corriendo hacia ti. Ve a la **habitación 12** y coge la









Hierba Azul, el Spray de Primeros Auxilios y la Cinta de Tinta. Ve al cofre azul y haz la siguiente secuencia (28): D con E, E con F, B con C, C con D y A con B. Coge la **Munición Explosiva** y guarda todo aquello que no necesites (quédate con la Manivela Hexagonal). Ve a la **habitación 13** y repite la operación con esta piedra. Para que te resulte más fácil, primero **usa la Manivela 3 veces en el hueco** y darás paso a una nueva habitación. Ve a donde estaba la roca y coge el **Mapa del Patio S-1 y el Disco MO. Ve a la habitación 15** y cárgate a todos los enemigos.

La estatuilla

Empuja la estatua hasta pasar el hueco de la Manivela. Utiliza dos veces la Manivela para que la estatua se aleje de la pared y empújala hasta la baldosa clara.

Coge el **Libro del Destino 2,** examínalo y obtén la **Medalla del Lobo.** Ve a la **habitación 11** y sube por el ascensor. Coge las dos **Hierbas Verdes y las dos Rojas** y pon las Medallas en la fuente (una a cada lado). Se abrirán unas escaleras. Baja por ellas y por el ascensor.

7.EL LABORATORIO

Baja por las escaleras y abre el Cofre azul. Para ello junta (29): C con D, E con F, A con B y A con F. Coge las **Balas Mágnum** y guarda lo que quieras. En la siguiente habitación cárgate a los cuervos con el puntero y a los zombis de después. Coge las dos **Hierbas Verdes** que hay al lado de la barandilla. Ve hasta el final del pasillo, coge el **Disco MO** y baja por las escaleras. Ten cuidado con los zombis rápidos, coge la **Cinta de Tinta** que hay en la pared sur y entra en la **habitación 8.** Derrota a los zombis y **entra en la 9.**

CONTRASEÑAS:

Ve por el nuevo camino, cárgate al zombi rápido y pulsa el interruptor que tienes a tú izquierda. Si miras la caja que está al lado del lavabo, obtendrás dos **Balas de Pistola.** Coge la **Carta del Investigador** del escritorio. Dice que el nombre es John y la contraseña Ada. Para obtener la otra contraseña, lee los signos del cuadro (coge la **Hierba Verde** que hay debajo). Luego empuja el mueble y pulsa el interruptor. Vuelve a inspeccionar el cuadro. Verás que **los símbolos extraños se han convertido en letras.** Si sustituyes, obtienes que la otra contraseña es MOLE. Ve a la **habitación 13** y coge las **Diapositivas** del suelo. Enciende el ordenador y mete los datos obtenidos anteriormente. **Login: John, Passsword: Ada.** Desactiva los del B2 metiendo el Password (Mole) y luego los de B3. Sube al piso de arriba y entra en la **habitación 5.** Nada más entrar a tu derecha, coge el **Sistema de Seguridad** de la estantería. Cárgate a la avispa y pon las Diapositivas en el proyector. Examina el panel que hay en la pared y pulsa las luces azules en este orden: 4,3,1,5,2 (30). Coge la **Llave Laboratorio y los Discos MO** de la habitación 3. Ve a la **habitación 15.**

El conducto de aire

Pon las cajas en los agujeros y la escalera en medio. Primero la caja de la derecha en el de la derecha. Luego pon la escalera, la otra caja como en la pantalla (31) y colócalas donde deben estar.

Entra por el conducto de aire. Cárgate a los zombis y coge las **Balas Mágnum** de la estantería. Ve hasta el fondo y utiliza el **Disco MO** en la máquina. Ve a la **habitación 16** y coge la **Munición Incendiaria, la Cinta de Tinta, la Hierba Azul y la Hierba Verde.** Abre el cofre. Une las bolillas así (32): B con H, D con F, E con G y A con C. Coge las **Balas Mágnum** de dentro y llévate los **Discos MO.** Ve a la **habitación 17** y cárgate a todo el mundo con el puntero. Pero con eso no acaba todo, vigila los cazadores trepadores para que no te dejen sin cabeza y dirígete a la izquierda para regular la potencia. **Dibuja los dos cables indicados en la pantalla (33) con una línea azul** y ve a la **habitación 18.** Ve recto hasta el fondo y usa el **Disco MO** en el aparato. Ve a la **habitación 19** y cárgate a los cazadores trepadores. Luego examina el regulador de potencia y **dibuja los cables como se indica en la pantalla (34)** con más líneas azules. Ve a la **habitación 10,** cárgate con el puntero a los enemigos y coge la **Cinta de Tinta** de encima de las cajas. Luego usa el Disco MO y juégate unos dardos. Tienes que hacer diana tres veces. Si no lo consigues, puedes intentarlo todas las veces que lo necesites. Cuando lo consigas, coge el **Fax** del compartimento que se acaba de abrir y las **Balas de Mágnum.**

A SALVAR A CHRIS:

Ve a la **habitación 11** y habla con Chris. Ve al ascensor y pulsa el botón. Vuelve corriendo a por Chris. Por el camino encontrarás cazadores trepadores y, en la habitación 11, muchos zombis rápidos. Cuando salves a Chris, **ve al ascensor de la habitación 2 con toda la munición de Bazuca** que tengas y algo para sanarte (ve con un hueco libre para poder coger la **Batería** que te encuentras en la **habitación 11).** Pon la **Batería** en el lado derecho del ascensor y sube. Coge las **Bengalas** que hay nada más salir y tíralas para que venga el helicóptero. Cuando te lo pases, obtendrás la **Llave Especial** (abre la **habitación 17** de la mansión) si has salvado a Barry y a Chris; y el **Lanzacohetes** si te lo has pasado en menos de tres horas.

ENEMIGO FINAL

¡A POR TYRANT!

Para derrotar a Tyrant sin pasarlo muy mal, has de tener paciencia y saber mantener cierta distancia. Su derrota de culmina en dos pasos:

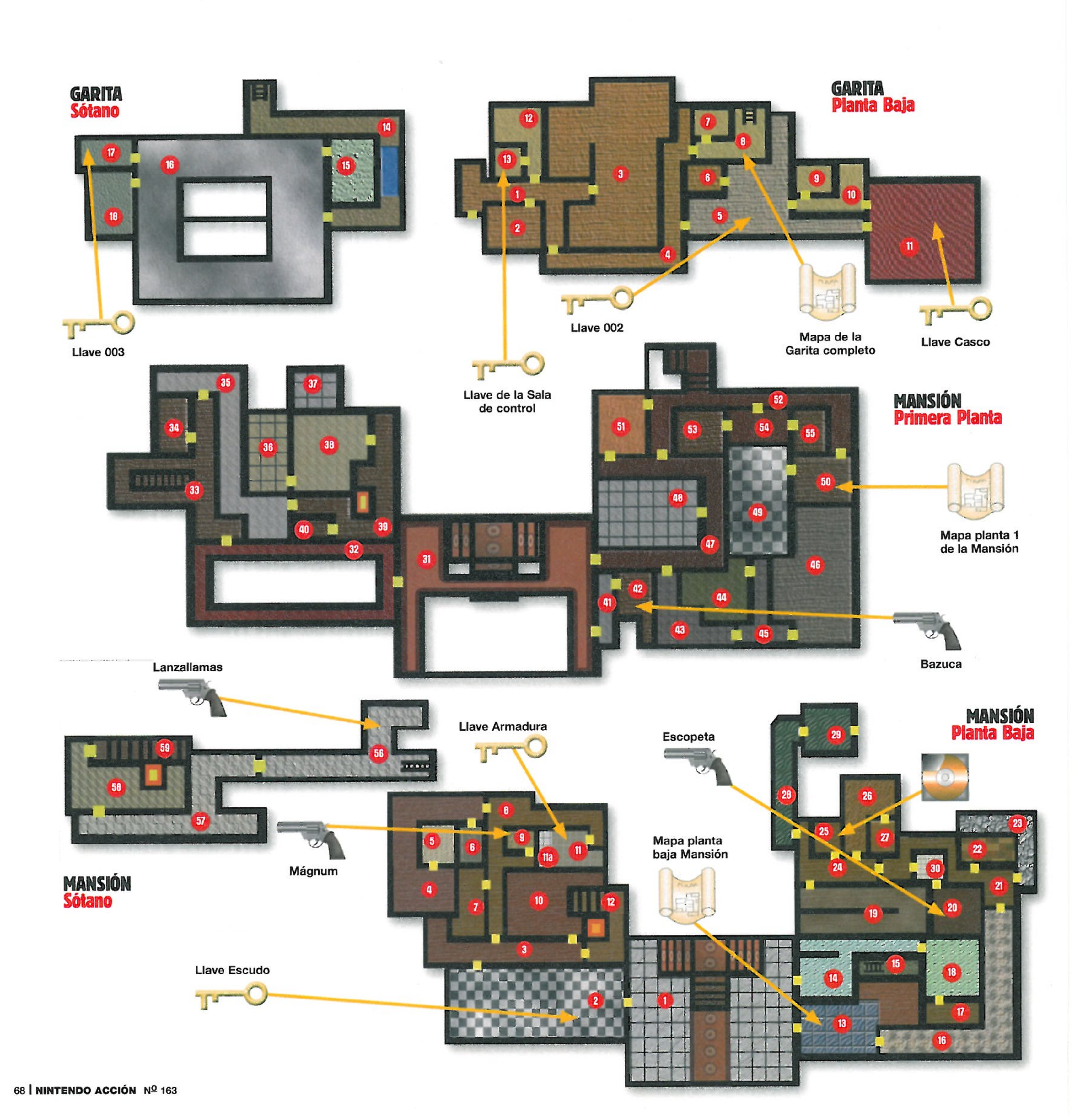
Tus armas: Tyrant se acercará a ti lentamente. Si te alejas mucho, te dará su gran estocada. Para evitarlo, mantente relativamente cerca de él, sacudiéndole bazucazos (unos 10 aproximadamente).

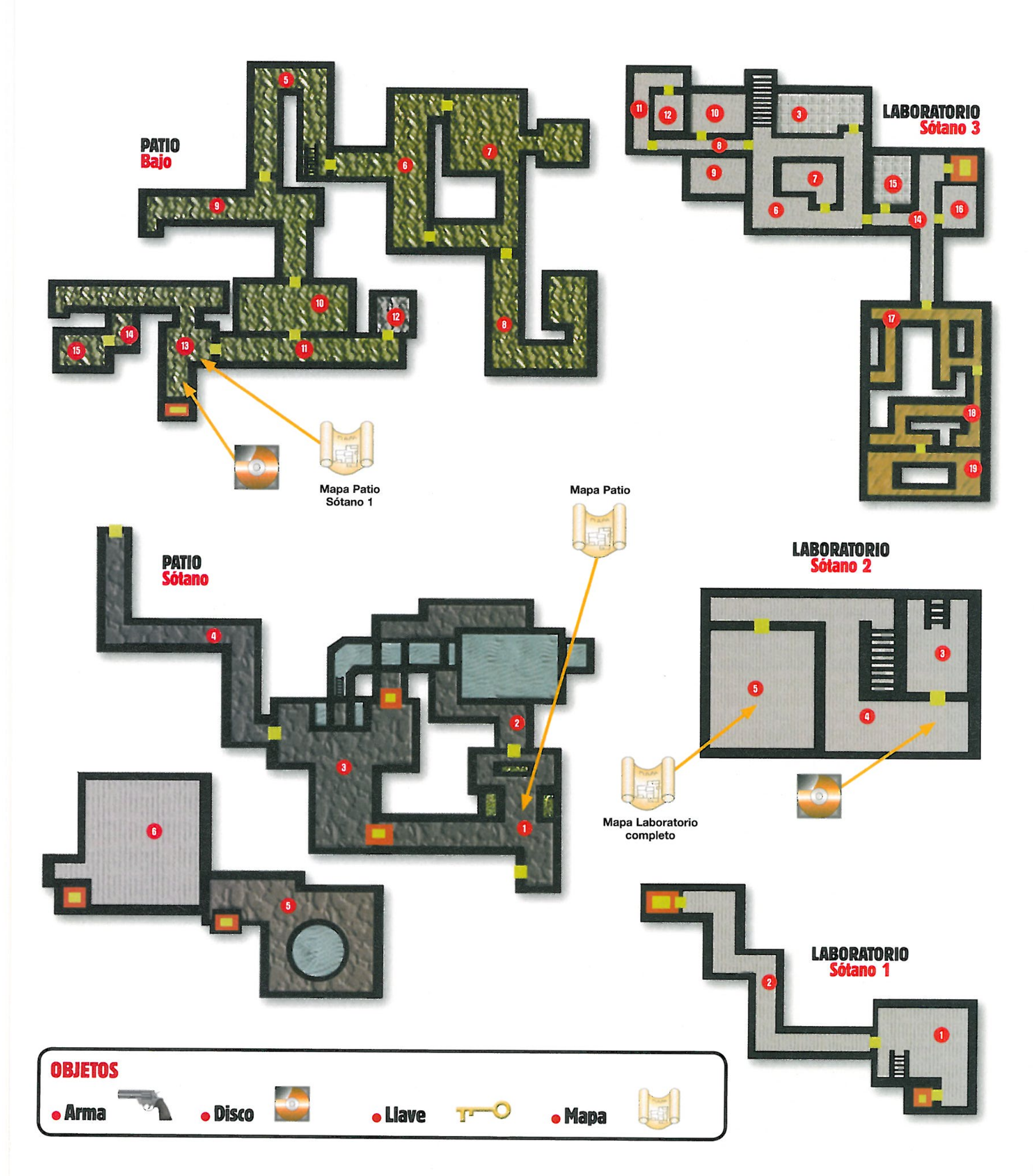
El Lanzacohetes: Después de darle unos cuantos tiros, te mandarán un Lanzacohetes desde el helicóptero. Cógelo y póntelo. Lánzale un disparo para terminar.



TODOS LOS MAPAS

Durante toda la guía, hacemos referencia a habitaciones de cada una de las zonas del juego. Para que sepas a cuál nos estamos refiriendo, míra los mapas, que vienen indicadas. También te resaltamos dónde encontrar los ítems más importantes de tu aventura: Mapas, Armas, Llaves y Discos MO.




PATIO
Bajo
Mapa Patio
Sótano 1
LABORATORIO
Sótano 3
Mapa Patio
PATIO
Sótano
LABORATORIO
Sótano 2
Mapa Laboratorio
completo
LABORATORIO
Sótano 1
OBJETOS
Arma
Disco
Llave
Mapa

NINTENDO DS

ANIMAL CROSSING

Objetos dorados:

- **Caña de pescar dorada:** Pesca todos los tipos de peces.
- **Cazabichos dorado:** Caza todos los tipos de insecto.
- **Tirachinas dorado:** Dispara 15 veces al cielo, acierta en el tirachinas dorado y será tuyo.
- **Pala dorada:** Entierra una pala normal y sácala al día siguiente, se habrá convertido en una dorada.
- **Regadera dorada:** Mantén el pueblo perfecto por 16 días y te regalarán la regadera.

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

Personajes desbloqueables:

Completa ciertos combates del modo historia para desbloquear nuevos personajes:

- **C-18:** vence con Krillin en "Diferencia de experiencia".
- **C-16 y C-17:** vence con C-18 en "La agitación de C-16".
- **Babidi:** vence con Vegeta en "El mal descubierto".
- **Bardock(SP):** completa los dos niveles de Bardock en el modo historia de Goku.
- **Broly:** vence a Broly en el modo historia de Goku.
- **Buu bueno:** vence con Gotrenks en "Super Buu ha emergido".
- **Cell (forma perfecta):** completa la pantalla "Cuerpo completo de Cell".
- **Cell (forma segunda):** vence con Dr. Gero en "C-18 activada".
- **Cell junior:** vence con Cell (forma segunda) en "Cell junior".
- **Cooler:** vence con Frieza en "Una batalla de la misma sangre".
- **Dabura:** vence con Buu en "Puerta a otro mundo".
- **Dende:** vence con Picolo en "El escuadrón armado de Cooler".
- **Dr. Gero:** vence con Gohan en "Ambiciones".
- **Frieza:** vence con Goku en "El guerrero enfurecido".
- **Ginyu:** vence con Vegeta en "Batalla de Namek".
- **Gohan (adolescente):** vence con Gohan (pequeño) en "El guerrero dorado".
- **Goku (súper saiyan):** vence con Goku en "Cooler".
- **Mr. Satán:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Mecha Frieza:** vence con frieza en "Tiempo en otro mundo".
- **Mecha Cooler:** vence con Cooler en "La gran estrella".
- **Sheron:** vence con Ginyu en "¡Qué doloroso, Sheron!".
- **Super Buu:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Yamcha:** vence con Krillin en "¡Reviven! Las fuerzas de Ginyu".
- **Vegeta (super saiyan):** vence con Vegeta en "Vegeta vs C-18".
- **Trunk (super saiyan):** vence con Trunk en "La máquina del tiempo".
- **Zarbon y Dodoria:** vence con Frieza en "La ira de Frieza".



KIRBY POWER PAINTBRUSH

Minijuego
Salto de Longitud:

Completa el juego con los 5 personajes disponibles para desbloquearlo y poder jugarlo siempre que quieras. ¡Intenta superar tu record!

Desbloqueables:

Consigue medallas para ir desbloqueando las correspondientes opciones:

- **Circuito Bead:** consigue 6 medallas.
- **Ruta 1-4:** 9 medallas.
- **Ruta 5-8:** 10 medallas.
- **Rey Dedede:** hazte con al menos 20 medallas.
- **Life boost:** 14 medallas.
- **Life boost:** 12 medallas.
- **Life boost:** 7 medallas.
- **Caballero META:** consigue 25 medallas.
- **Música 1:** 2 medallas.
- **Música 2:** 3 medallas.
- **Música 3:** 4 medallas.
- **Circuito Tropic:** consigue 6 medallas.
- **Circuito Zebra:** consigue 6 medallas.

NANOSTRAY

Niveles Arcade:

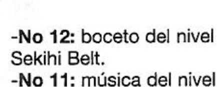
Para desbloquear todos los niveles en el modo Arcade tienes que **completar cada uno de ellos en el modo principal, Aventura.** Ten en cuenta que en el modo Arcade sólo tendrás 3 vidas y la única dificultad disponible es la de experto.

Desbloquear desafíos:

- **Desafíos 1 y 2:** completa el nivel Mitsurin Jungle.
- **Desafíos 3, 4, y 5:** completa el nivel Mokuzu Depths.
- **Desafíos 6 y 7:** completa el nivel Sunahara Desert.
- **Desafíos 8, 9 y 10:** completa el nivel Hibashira Plains.
- **Desafíos 11, 12 y 13:** completa Sekihi Belt.
- **Desafíos 14, 15 y 16:** completa Sekai Outpost.
- **Desafíos 17, 18 y 19:** completa Chuuroh City.
- **Desafíos 20, 21 y 22:** Completa el nivel Zenshoh Station.

Premios por completar los desafíos:

- **No 18:** boceto de Chuuroh City.
- **No 17:** música de Chuuroh City.
- **No 19:** modelo del enemigo 'Masked Raider'.
- **No 10:** modelo del enemigo 'Mr. Slater'.
- **No 13:** modelo del enemigo 'Squidman'.
- **No 5:** modelo del enemigo 'Triple Zero'.
- **No 16:** modelo del enemigo 'Whale-Bot 3000'.
- **No 9:** boceto del nivel Hibashira Plains.
- **No 8:** música del nivel Hibashira Plains.
- **No 2:** boceto del nivel Mitsurin Jungle.
- **No 1:** música del nivel Mitsurin Jungle.
- **No 4:** boceto del nivel Mokuzu Depths.
- **No 3:** música del nivel Mokuzu Depths.
- **No 15:** boceto del nivel Sekai Outpost.
- **No 14:** música del nivel Sekai Outpost.



- **No 12:** boceto del nivel Sekihi Belt.
- **No 11:** música del nivel Sekihi Belt.
- **No 7:** boceto del nivel Sunahara Desert.
- **No 6:** música del nivel Sunahara Desert.
- **No 21:** boceto del nivel Zenshoh Station.
- **No 20:** música del nivel Zenshoh Station.



RESIDENT EVIL DS

Maestros del Cuchillo:

Para desbloquear esta serie de minijuegos, debes completar el modo Rebirth (Renacimiento) en cualquier nivel de dificultad.

Personajes desbloqueables:

- **Barry:** Completa el modo Renacimiento con Jill.
- **Enrico:** Completa los niveles cooperativos en Wifi.
- **Forest:** Completa el modo clásico con Jill.
- **Kenneth:** Completa el modo clásico con Chris.
- **Rebbeca:** Completa el versus en multijugador.
- **Wesker:** Consigue un rango B en Maestros del Cuchillo.

RUB RABBITS

Nuevos modos:

Al completar el modo principal del juego serás recompensado con dos nuevos modos: el modo difícil y una nueva historia alternativa.

Guantes desbloqueables:

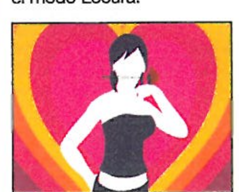
Si quieres conseguir todos los guantes desbloqueables del juego, prueba a introducir en el slot de GBA otros juegos de Sega como: «Sonic Advance» (primero, segundo o tercero, los tres valen), «Sonic Battle», «Chu-Chu Rocket» o «Puyo Pop».

Desbloquear estudio:

Si encuentras 30 conejos ocultos te darán un modo estudio, donde podrás elegir poses para tu novia.

Color de pelo:

Si encuentras 10 conejos ocultos tendrás la posibilidad de cambiar el color del pelo a tu chica en el modo Locura.



TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Cumple las siguientes condiciones para desbloquear los siguientes extras:

- **Especial infinito:** Termina el modo clásico 9 veces.
- **Crate-a-skater:** Termina el modo clásico una vez para acceder a nuevos complementos.
- **Cámara subjetiva:** Termina el modo clásico 6 veces para ver desde los ojos de tu skater.
- **Modo gigante:** Termina el modo clásico 4 veces para tener un "peazo-esqueiter".
- **Hoverboard:** Termina el modo clásico 11 veces para "volar" por los escenarios.
- **Equilibrio en Lip:** Termina el modo clásico 2 veces y haz lips sin peligro alguno.

METROID PRIME HUNTERS

Consigue todos los extras ocultos:

- **Desbloquear nuevos personajes:** Conseguirás nuevos personajes para el modo Wi-Fi venciéndoles en el modo campaña.
- **Desbloquear Compression Chamber:** Juega 4 partidas locales, es decir, con colegas que tengas cerquita, no partidas por conexión Wi-Fi de Nintendo con gente de todo el mundo.
- **Desbloquear Incubation Vault:** Juega 6 partidas locales.
- **Desbloquear Harvester:** 12 partidas locales.
- **Desbloquear Council Chamber:** Juega 16 partidas locales.
- **Desbloquear Elder Pasage:** 18 partidas locales.
- **Desbloquear Fuel Stack:** Juega 20 partidas locales.
- **Desbloquear Fault Line:** 22 partidas locales.
- **Desbloquear Head Shot:** Juega una partida de 4 jugadores (con menos, no sale).
- **Desbloquear Gateway Arenas:** Aterriza en un nivel nuevo en el modo de un jugador.

GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA DOUBLE PACK: HARMONY OF DISSONANCE

Modo Boss Rush

Hazte el juego y saldrá este modo de bonus. Consiste en **ir cargándose a los jefes del juego** y, cuanta más dificultad elijas al comenzar, más bicharracos tendrás que eliminar.

Con ustedes, ¡Simon Belmont!

Una vez sacado el modo Boss Rush y jugado al menos una vez, apaga la consola. Enciéndela otra vez y, durante la animación del logo de Konami, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A. Después empieza una partida en el modo Boss Rush y **¡podrás jugar con el matavampiros genuino, el del primer «Castlevania» o «Vampire Killer»!** Es lentito y no tiene movimientos molones, perooo... ¡pega unas guayas de las de antes!



Juega como Maxim

Hazte la aventura con el mejor final posible, Empieza una nueva partida y **llámate MAXIM.** ¡Hala, ya eres Maxim! Es mucho más rápido que Juste, pero más limitadito: no puede equiparse ningún ítem excepto su bumerán de estrella. Dado que no necesita llaves, en teoría podrías hacerte el juego con Maxim en menos de una hora.

Modo difícil

Hazte el juego una vez y empieza una partida con **HARDGAME como nombre.**

Juega sin magia

Hazte el juego una vez y **usa el nombre NO MAGIC** al empezar la siguiente partida.

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

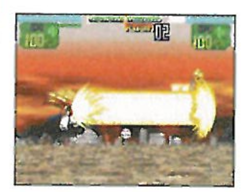
Minijuegos y fotos:

- **Desbloquea todos los minijuegos:** Consigue todas las cartitas Wonka.
- **Consigue todos los Álbumes de Fotos:** Asegúrate de lograr las 25 cajas desperdigadas en cada nivel.

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:

Con algunos luchadores puedes librar un **combate final secreto** después de haber completado el modo historia del juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar ningún botón. A continuación jugarás, respira hondo, la batalla final. Recuerda que no ocurrirá con todos los personajes.



DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Personajes ocultos:

Completa el modo "Musou" con un guerrero distinto de cada facción para desbloquear los siguientes personajes:

- **Cao Cao:** completa el juego con los Wei.
- **Lui Bei:** pásate el juego con un guerrero Shu.
- **Sun Jian:** completa el juego con un guerrero de la facción Wu.
- **Lu Bu:** completa el juego con cualquiera de los tres personajes ocultos.



FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES

Alistar personajes:

Para conseguir que un personaje se una a tu causa, tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo estas indicaciones:

- **Amelia:** capítulo 9, habla con ella con Efrain o Franz.
- **Cormag:** capítulo 10, habla con él con Duessel.
- **L'arachel:** capítulo 11, habla con él con Efrain.
- **Dozla:** cap. 11, habla con él con L'arachel.
- **Ewan:** capítulo 12, ve a la casa que está más al sur y habla con él con cualquier personaje.
- **Marisa:** capítulo 12, habla con ella con Ewan.
- **Eirika:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Innes:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Syrene:** capítulo 17, habla con ella con Innes



GAME PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA
Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.







METROID PRIME: HUNTERS



36,95

CNA

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Ven a visitarnos a tu GAME-CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego. Según imagen (imagen no contractual).
- Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL • C/ Virgilio, 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón • 28223 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL: C/Virgilio, 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón • 28223 Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de GAME-CentroMAIL ☐

CADUCA EL 15/06/2006 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



DESCUENTO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA..........
TELÉFONO ....MODELO DE CONSOLA..........
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO..........
Dirección e-mail ....

GAMECUBE

BATTALION WARS

Misiones de bonus extra por porcentaje:
Si acabas las campañas con un determinado porcentaje desbloquearás las misiones de bonus correspondientes. Sólo las puedes conseguir de esta forma, que lo sepas.
- **Misión de bonus 1:** consigue un 85% en la primera campaña.
- **Misión de bonus 2:** consigue un 85% en la segunda campaña.
- **Misión de bonus 3:** consigue un 85% en la tercera campaña.
- **Misión de bonus 4:** consigue un 90% en la cuarta campaña.

CALL OF DUTY 2

Seleccionar nivel:
En la pantalla de selección de capítulo, **mantén pulsados L + R** y presiona Arriba(2), Abajo(2), Izquierda(2), Derecha(2), B, Derecha, B, Derecha y B.



CHIBI ROBO

- **Desbloquear traje Trauma:** Deja que Chibi Robo se quede sin energía. Telly Vision te rescatará y te obsequiará con este traje para tullidos.
- **Desbloquear traje Rana:** Coge el rociador de la mesa de la habitación de Jenny y llénalo. Moja la rana del patio unas cuantas veces y te dará el traje.
- **Desbloquear traje Fantasma:** Consigue el traje Trauma y haz una pose con él equipado. Cuando despiertes en la casa-Chibi, llevarás puesto el traje fantasma.
- **Chip Alien Ear:** Podrás comprarlo por 2150 Moolah después de haber contactado con los aliens.
- **Desbloquear traje Drake Redcrest:** Habla con él en la sala de estar por la noche.
- **Chibi-Radar:** Puedes comprarlo por 1120 Moolah después de darle a la Sra. Sanderson tela para los pijamas.
- **Charge Chip:** Cómpralo por 860 Moolah tras haber conseguido el Chibi-Blaster.
- **Hot Rod:** Adquirible por 2740 Moolah después de que miembros de los Free Rangers abandonen la tropa.

CHICKEN LITTLE

Modo trucos:
En el menú principal, selecciona la opción "Extras" y, a continuación, "Cheat Codes". Introduce las siguientes combinaciones para activar el truco correspondiente.
- **Invencibilidad:** Béisbol, Béisbol, Béisbol, Camiseta.
- **Peludo:** Béisbol, Murciélago, Murciélago, Béisbol.
- **Cabezón:** Sombrero, Casco, Casco, Sombrero.
- **Pies grandes:** Sombrero, Guante, Guante, Sombrero.
- **Gafas de sol:** Guante, Guante, Casco, Casco.
- **Pantalones de papel:** Murciélago, Murciélago, Sombrero, Sombrero.
- **Ropa interior:** Sombrero, Sombrero, Camiseta, Camiseta.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Modo trucos:
En la pantalla de "Pulsa Start", dale al A, luego mantén pulsado L y R y pulsa ABAJO, ABAJO, DERECHA, ARRIBA. Las letras de "Pulsa Start" se volverán verdes. Ahora, durante el juego, puedes pulsar estas combinaciones para conseguir las correspondientes ventajas:
- **Invulnerabilidad:** Mantén pulsado L y haz ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA.
- **Recuperar energía:** Con L pulsado, aprieta ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA.
- **Ganar 10.000 $:** Mantén L apretado y pulsa ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO.
- **Terminar el nivel actual:** L pulsado y ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA.
- **Desbloquear todos los niveles:** Sí, con el L pulsado, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO.

Si has introducido bien el truco, aparecerá el texto "Truco Activado". Si quieres desactivarlo, basta con introducir el truco otra vez.

SONIC RIDERS



Desbloquear Gears
- **Gear de la oscuridad:** consigue un 85% en la primera campaña.
- **Gear de la tentación:** consigue un 85% en la segunda campaña.
- **Gear de la sonrisa:** consigue un 85% en la tercera campaña.
- **Gear E-Rider:** consigue un 90% en la cuarta campaña.
- **Gear de la alfombra mágica:** Termina el modo Babylon Story.

Nuevos personajes
- **Cream The Rabbit:** Termina el modo Hero Story.
- **Dr. Eggman:** Termina el modo Babylon Story.
- **Rouge The Bat:** Termina el modo Hero Story
- **Shadow The Hedgehog:** Termina el modo Hero Story.
- **Super Sonic:** Consigue todas las medallas de oro en las misiones Jet, Wave, y Storm para sacar la tabla Chaos Emerald. Escoge a Sonic con esta tabla para convertirlo en Super Sonic.
- **Aiai, Ulala y Nights:** Completa todas las misiones Store, Wave y Jet.
- **Desbloquear Carnaval SEGA:** Consigue 50 puntos en el Grand Prix Hero.
- **Desbloquear E-100000R:** Juega durante 50 horas.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

NINTENDO 64
- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON
- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Esmeralda (GBC)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)
- Pokémon XD: Tempestad Oscura (NGC)

GAME BOY ADVANCE
- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- Donkey Kong Country 3
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Fire Emblem: The Sacred Stones
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr.Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Witch
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE
- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Donkey Konga 2
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Fire Emblem: Path of Radiance
- Geist
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS
- Animal Crossing
- Another Code
- Mario Kart DS
- Mario & Luigi Compañeos en el Tiempo
- Mr. Driller
- Metroid Prime Hunters
- Nintendogs
- Super Mario 64 DS
- Pac-Pix
- Project Rub
- Resident Evil: Deadly Silence
- Ridge racer
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go
- Viewtiful Joe Double Trouble



¡TU REVISTA FAVORITA DE ACTIVIDADES Y PASATIEMPOS!



¡¡Este mes llévate!!

2 SUPER REGALOS

PULSERA MAESTRO POKéMON



¡Ponte ya la pulsera de moda!

EL JUEGO DE LA POKéESCALERA



¡Pásatelo en grande con el último desafío Pokémon!



YA A LA VENTA

¡Búscala en tu quiosco!

ESTE MES..

- Todos los eventos de junio.
- Los bichos y peces que verás.
- 4 Personajes eventuales.
- Haz negocio con los nabos.
- Listas de objetos.

Por fin tienes unas páginas que te pondrán al día de los entresijos y secretos de tu juego favorito.

ANIMAL CROSSING

Todos los meses te informaremos de lo que va a suceder en tu pueblo durante los próximos 30 días. Para no perderte ninguna fiesta, mira el calendario y apunta las fechas clave. Además, incorporamos listas y personajes para que lo consigas todo.

1 PERSONAJES

Este mes te presentamos a: Alcatifa, Sisebuto, Ladino "el Honrado" y Graciela. ¡Esperemos que no te timen mucho!



ALCATIFA:

Si has jugado al «Animal Crossing» de GameCube, la conocerás. Pero las cosas han cambiado. Alcatifa llega al pueblo y resulta que no tiene el mapa, lo ha perdido. Tu misión será **hacer los recados que te mande.** Si le haces todos los favores, te recompensará con **una alfombra o un papel de pared,** lo que tú prefieras.



SISEBUTO:

Como todo buen asegurador, Sisebuto te estará esperando delante de tu casa para hacerte "una oferta única". Te ofrece **un seguro de vida que cuesta 3.000 bayas.** Un poco caro de primeras, pero a la larga conseguirás amortizarlo. Cada vez que te caigas o sufras algún daño, Sisebuto **te mandará una carta con una bolsa rellena de bayas.**



LADINO "EL HONRADO":

La verdad es que de honrado tiene poco, y menos en esta entrega de AC. Para poder entrar por primera vez en su tienda, **algún vecino te tiene que decir la contraseña,** pero ahí no acaba la cosa. Para que te deje comprar, has de ser "de su familia", que no es otra cosa que **darle 3000 bayas.** ¡Qué morro tiene, el tío! La mayoría de los artículos son un timo, pero otros **merecen la pena.**



GRACIELA:

La jirafa más "fashion" de Animal Crossing hace su aparición a lo grande y, cómo no, en coche. No tendrás que limpiar su coche, como en GC (menos mal, porque era un peñazo), pero sí debes **responder a un cuestionario de moda** (que también es un peñazo, pero no requiere tanto esfuerzo). Según sean tus repuestas, **Graciela te regalará un traje más o menos raro de encontrar.**

CANCIONES TOTAKEKE

Agente Totakeke	Tota-andina	Tota-góspel	Tota-rock
Anteayer	Tota-aria	Tota-gumbo	Tota-rockabilly
Colina arriba	Tota-balada	Tota-imperio	Tota-romanza
Forestal y tal	Tota-blues	Tota-jazz	Tota-safari
Hasta el final	Tota-bossanova	Tota-lamento	Tota-salsa
Llanero Tota	Tota-café	Tota-lenta	Tota-samba
Mi hogar	Tota-calipso	Totalerilerilò	Tota-ska
Míster Totakeke	Tota-camarada	Tota-mambo	Tota-solo
Napolitana	Tota-canción	Tota-maratón	Tota-soul
Rey Tota	Tota-country	Tota-marcha	Tota-suerte
Señor Totakeke	Tota-D.J.-Total	Tota-metal	Tota-surf
Solo yo	Tota-desfile	Tota-nana	Tota-swing
Sopesando	Tota-drum&bass	Tota-oeste	Tota-tango
Te quiero	Tota-estepa	Tota-old-jazz	Tota-tecno
Tota nmmf	Tota-folk	Tota-parada	Tota-total
Tota-alcazaba	Tota-funk	Tota-ragtime	Tota-vals
Tota-aloha	Tota-fusión	Tota-reggae	
Tota-amor	Tota-gánster	Tota-réquiem	

LAS CANCIONES MÁS MOLONAS DEL MERCADO:

Todos **los sábados por la tarde-noche, Totakeke se pasa por la cafetería** del museo para cantar un tema. Acércate a él para que se ponga a tocar. Antes de empezar te preguntará si quieres alguna canción en especial. Si es así, aquí tienes una lista con todas las que se sabe para que puedas hacerte con la que más te guste.

COLECCIÓN EXÓTICA

- ☐ **LÁMPARA EXÓTICA:** Precio: **1.800 Bayas** Tamaño: **1** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **BANCO EXÓTICO:** Precio: **1.900 Bayas** Tamaño: **2** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **SILLA EXÓTICA:** Precio: **1.400 Bayas** Tamaño: **1** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **MESITA EXÓTICA:** Precio: **1.600 Bayas** Tamaño: **1** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **MESA EXÓTICA:** Precio: **2.300 Bayas** Tamaño: **2** Disponible: **Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino "El Honrado"**
- ☐ **ARMARIO EXÓTICO:** Precio: **2.180 Bayas** Tamaño: **1** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **BIOMBO EXÓTICO:** Precio: **2.250 Bayas** Tamaño: **2** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **CAMA EXÓTICA:** Precio: **2.540 Bayas** Tamaño: **4** Disponible: **Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino el honrado**
- ☐ **BAÚL EXÓTICO:** Precio: **1.800 Bayas** Tamaño: **2** Disponible: **Producto estrella**
- ☐ **CÓMODA EXÓTICA:** Precio: **2.400 Bayas** Tamaño: **1** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **PARED EXÓTICA:** Precio: **1.420 Bayas** Disponible: **Tienda de Tom Nook**
- ☐ **ALFOMBRA EXÓTICA:** Precio: **1.820 Bayas** Disponible: **Tienda de Tom Nook**

JUNIO						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

EN JUNIO TENEMOS...

COLECCIÓN DE INSECTOS DE JUNIO

INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR
☐ Mariposa Común	90 Bayas	☐ Colias Común	90 Bayas	☐ Mariposa Tigre	160 Bayas
☐ Bianor	220 Bayas	☐ Celeste Común	2.500 Bayas	☐ Narciso	3.000 Bayas
☐ Alas De Pájaro	3.000 Bayas	☐ Polilla	60 Bayas	☐ Mariposa Atlas	1.200 Bayas
☐ Abeja Melífera	100 Bayas	☐ Abeja	4500 Bayas	☐ Machaca	1.800 Bayas
☐ Caballito Diablo	200 Bayas	☐ Hormiga	80 Bayas	☐ Zapatero	130 Bayas
☐ Caracol	250 Bayas	☐ Mariquita	200 Bayas	☐ Goliat	6.000 Bayas
☐ Luciérnaga	300 Bayas	☐ Longicornio	260 Bayas	☐ Ciervo Volante	2.000 Bayas
☐ Ciervo Arco Iris	10.000 Bay.	☐ Pulga	70 Bayas	☐ Cochinilla	250 Bayas
☐ Mosquito	130 Bayas	☐ Mosca	60 Bayas	☐ Cucaracha	5 Bayas
☐ Araña	300 Bayas	☐ Tarántula	8.000 Bayas		

COLECCIÓN DE PECES DE JUNIO

PEZ	VALOR	PEZ	VALOR	PEZ	VALOR
☐ Cacho	200 Bayas	☐ Carpín	120 Bayas	☐ Leucisco	200 Bayas
☐ Barbo	200 Bayas	☐ Carpa	300 Bayas	☐ Koi	2000 Bayas
☐ Pez Dorado	1300 Bayas	☐ Telescópico	1300 Bayas	☐ Killi	300 Bayas
☐ Cangrejo	250 Bayas	☐ Rana	120 Bayas	☐ Gobio De Río	300 Bayas
☐ Locha	300 Bayas	☐ Siluro	800 Bayas	☐ Anguila	2000 Bayas
☐ Pez Sol	120 Bayas	☐ Perca	300 Bayas	☐ Salmón Japonés	1000 Bayas
☐ Trucha	3800 Bayas	☐ Trucha Arco Iris	800 Bayas	☐ Gupi	1300 Bayas
☐ Pez Ángel	3000 Bayas	☐ Piraña	2500 Bayas	☐ Arowana	10000 Bay.
☐ Dorado	15000 Bay.	☐ Pez Caimán	6000 Bayas	☐ Caballito De Mar	1100 Bayas
☐ Pez Payaso	650 Bayas	☐ Pez León	400 Bayas	☐ Jurel	150 Bayas
☐ Dorada Japonesa	5000 Bayas	☐ Lubina	160 Bayas	☐ Pargo Rojo	3000 Bayas
☐ Rodaballo	800 Bayas	☐ Pulpo	500 Bayas	☐ Pez Luna	4000 Bayas

Eventos



3 de junio:
■ EL MERCADILLO

● En tu casa: La gente del pueblo irá a tu casa (siempre que estés en ella) para ver qué cosas tienes. Si les gusta algo, se quedarán mirándolo hasta que te acerques a hablar con ellos. Haz una oferta buena y se llevarán el mueble. Viene muy bien para deshacerte de cosas que ya no quieres.

● En las casas de los vecinos: Visita a los vecinos para "saquearles" la casa. Antes de nada, habla con ellos y, luego, inspecciona el objeto que te mole. El personaje en cuestión te dirá por cuánto lo vende. Si estaba dentro de tus expectativas, no lo dudes, que sale mucho más barato que en la tienda de Tom Nook. Además, facilita el hacer colecciones de muebles.

18 de junio:
■ TORNEO DE CAZA

Desde las 12 h hasta las 18 h, todo el mundo se pone a cazar como loco. Cada vez que tengas un ejemplar, dáselo a Tórtimer (estará delante del Centro Cívico) para que lo mida. Cada vez que batas un récord, Tórtimer te hará un regalo. Si consigues cazar el más grande de todos, el anciano alcalde te mandará una carta con el Trofeo de Caza.

3 HAZ NEGOCIOS CON LOS NABOS

Cada domingo, Juana se pasa por tu pueblo. Si te apetece meterte en el mercado de compra-venta, habla con ella para que te venda unos nabos. Los hay de dos tipos y cada uno necesita un cuidado específico. ¡No se te vayan a estropear!



LOS NABOS ROJOS:

Es un tipo de nabo nuevo en el mundo de Animal Crossing (respecto a la versión CUBE). Solo puedes comprar una semilla y cuestaaa... carilla: 1000 bayas. Cuando la tengas, **plántala en un lugar seguro y riégala todos los días.** Que no se te olvide ninguno o la habrás fastidiado. Cuando llegue el sábado, sácalo con la pala y verás lo grande que se ha puesto. Ve corriendo a la tienda y véndeselo a Tom Nook. **¡Te ofrecerá nada más y nada menos que 16,000 bayas!** Esto sí que es un buen negocio, aunque un poco arriesgado.



LOS NABOS BLANCOS:

Son los nabos de toda la vida. Cómpralos a un precio (si están muy caros, piénsatelo) y véndelos a un precio aún mayor. Dicho así parece muy sencillo, pero la cosa se complica cuando **tú no decides a cuánto lo vendes.** Todos los días Tom Nook te ofrecerá una cantidad determinada por cada nabo. Si te ofrece más de lo que te costó, no lo dudes y véndelo. Si te ofrece menos, espera al siguiente día. El problema es que **tienes que venderlos antes del domingo o se pudrirán.** De todas formas, si te pasa eso, te llevarás una pequeña sorpresa.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

TOMB RAIDER LEGEND

Colegas, he leído lo de Tomb Raider para las consolas Nintendo. Es la repera. ¿Cuándo lo tendremos aquí?
Javier López. Madrid

NA. ¡Menuda primicia, eh, Javier! En el número anterior lo descubrimos, ahora, la propia Eidos Interactive nos ha contado las fechas y las versiones que llegarán aquí. «Tomb Raider Legend» estará listo en otoño tanto para Nintendo DS como para Game Boy. La versión CUBE sólo saldrá en otros países. Por lo que nos cuentan, el juego tendrá toda la emoción, acción y diversión del resto de versiones, y además estrenará características exclusivas para la doble pantalla (¿podremos tocar a Larita?) que nos van a entusiasmar. Así que además de alucinar con los movimientos y animaciones de la Croft, con los puzzles endiablados que nos somete y con los increíbles entornos gráficos, disfrutaremos de mejoras únicas para nuestras Nintendo. ¿Quién se va a resistir?

BOMBAZOS DE SQUARE

Eh, chavales, soy un fan de los Final Fantasy. ¿Sabéis si van a llegar nuevas aventuras de esta saga para las Nintendo? Gracias y seguid así.
Borja. E-mail

NA. ¡Te vas a hartar de jugar Final Fantasy, colega! En el E3 que se ha celebrado en Los Angeles, los chicos de Square han dejado caer unas cuantas perlas que nos tienen emocionados. Los planes que tienen van a mimar a las portátiles de Nintendo especialmente. En Game Boy preparan dos "remakes" de los buenos: Final Fantasy V y Final Fantasy VI. Con todas las cositas de este RPG, desde la jugabilidad o los gráficos, revisados y mejorados. Nuevas mazmorras, objetos, sorpresas... Por lo que toca a DS, dos bombazos. Primero, un clasicazo: Children of Mana, que llegará a la doble pantalla con un modo multijugador cooperativo o competitivo. Y segundo, anotad Dragon Quest Heroes: Rocket Slime, y Final Fantasy III.

LA CARTA DEL MES

REVOLUTION AHORA ES Wii

Qué tal, gente? Acabo de enterarme del nuevo nombre que le ha dado Nintendo a su consola. ¿Sabéis por qué la ha llamado Wii?
Jesús. E-mail

NA. Más allá de explicártelo con nuestras propias palabras, vamos a trasladarte lo que nos ha contado Nintendo cuando le hemos hecho llegar (nosotros y muchos otros periodistas de todo el mundo) la misma pregunta. Ellos lo explican "mu bien":

"Wii se pronuncia como la palabra inglesa *we*, que significa nosotros, lo que enfatiza que esta consola es para todo el mundo. Wii es muy fácil de recordar para una persona de cualquier parte del globo, hable el idioma que hable. Sin confusiones, sin necesidad de abreviaturas.

Wii tiene una peculiar doble i, que simboliza tanto su mando único como la imagen de la gente que se da cita para jugar. Y Wii es el nombre de la consola que va a traer la revolución al mundo de los videojuegos, rompiendo las barreras que separan a los usuarios de juegos del resto del mundo."

Por todo esto es Wii.



LA IMAGEN



Estopa presentó en Madrid su Gira Ultrarrumba 2006, que empieza el 19 de mayo y les va a llevar por más de 60 ciudades hasta el 30 de octubre. Durante el acto les entregaron 30 discos de platino, ¡toma ya!, por los más de 3 millones de discos vendidos a lo largo de su carrera.

DEAD & FURIOUS

Buenas a todos. He oído hablar muy bien de un juego para DS llamado Dead and Furious. ¿Qué me podéis contar de él?
Luis Estévez. Madrid

NA. Has oído hablar bien de este juego y no es para menos. Dead & Furious es un arcade subjetivo de los de primera persona que firma el estudio Dream On. Aquí lo lanzará Virgin Play, que ha hecho un buen fichaje que podremos disfrutar en noviembre. Para que os hagáis una idea, es un estilo Time Crisis o House of the Dead, dos clasicazos de disparos con mucha acción y zombies horribles de por medio. A lo largo de cinco capítulos muy intensos, el prota deberá deshacerse de cientos de zombies y otras criaturas mientras desvela el porqué de todo esto que le ocurre. El puntero nos servirá para atacar directamente en pantalla, podremos ajustar la cámara para



Dead & Furious es un nuevo juego para DS que promete acción y diversión a partir de noviembre.

descubrir zonas secretas, ítems y bonus, y los escenarios 3D abrirán diferentes caminos que nos propondrán finales especiales. Horror, suspense, acción... todo en DS, este noviembre.

NUEVAS MASCOTAS

Qué tal, nintenderos? He visto unas pantallas de un juego para DS muy parecido a Nintendogs. ¿Sabéis cuál es y cómo se llama?
Juanra. Madrid.

NA. Pues sí, lo sabemos, se llama Ochaken no Heya, y ya está listo para arrasar en Japón. Es de la compañía MTO y se inspira en la exitosa fórmula de Nintendogs. A través de la pantalla te puedes comunicar con tu perrito, jugar con él o llamarle con el micrófono. Hay más de 250 accesorios para decorar las cuatro habitaciones y el jardín de la casa, y un montón de ítems y juguetes que puedes comprar o ganar. El clima y las estaciones van cambiando, y hay 18 minijuegos diferentes, que además se pueden disfrutar vía Wi-Fi. Eso sí, no tenemos ni idea de si saldrá en Europa



Ochaken no Heya seguirá la fórmula de Nintendogs, añadiendo objetos decorativos y salas por diseñar.

SEGA ATACA EN Wii

Ahora que todo el mundo habla de nuevos juegos para Revolution, me gustaría saber con qué juegos quiere triunfar Sega en la nueva consola de Nintendo. Se os admira, chavales.
Juanjo Fortis. Granada

NA Permítenos, Juanjo. Revolution es ahora Wii. Ya sabemos que te costará un poco al principio, pero es un nombre muy facilito y seguro que enseguida se te queda. Dicho lo dicho, todas las compañías quieren tener juegos para Wii. Y Sega la primera. Su primer título será todo un clásico para las consolas de Nintendo. ¿Adivinas? Super Monkey Ball: Banana Bitz. ¿Imaginas? Estos simpáticos monos van a proponernos un sinfín de divertidas situaciones. No, no te lo imaginas... Pero fíjate: moviendo el mando hacia delante, los monos saltarán. Podremos interactuar con los protagonistas como nunca, creando un mundo 3D en el que nos sumergiremos sin problemas. Los retos serán totalmente imaginativos, pero aún prometen más los "party games". ¿Echar a los rivales del ring mando en mano? ¡Viva la diversión total!

FIFA HASTA 2014

Hola chicos. Me mola todo jugar con FIFA. Sus gráficos, la jugabilidad, son un flipe total. ¿Cuándo sale la nueva entrega?
Blacky. E-mail

NA. ¡Estamos contigo, chaval! A nosotros, y a los de Estopa también, nos flipan los FIFA. Por eso estamos encantados con la nueva entrega de la Copa Mundial que acaba de salir para DS y GBA. Pero la fiebre futbolera no se va a quedar ahí, porque EA se ha asegurado seguir con su FIFA unos cuantos años más. Han firmado un acuerdo con la FIFA con el que obtiene la licencia en exclusiva para desarrollar juegos interactivos para todas las plataformas; acuerdo que será hasta 2014. Así, FIFA y EA seguirán mostrando su pasión por el fútbol dentro y fuera del campo.

MÁS CINE GUAY

Habéis hablado de un montón de "juegopelículas" últimamente: Superman, Vecinos Invasores... Pero a mi hay una que me vuelve loco y no se ha dicho nada de ella. Se llama Monster House. ¿Qué sabéis de ella?
Jorge Moreta. Madrid

NA. Monster House, sí, claro, cómo se nos puede haber pasado. Nuestro equipo de investigación se ha puesto con ello y, ¡tachán! Se estrena en USA en julio, y la tendremos en juego en agosto de la mano de THQ. La ha hecho el tándem Zemeckis-Spielberg. Está basada en el tipo de animación de Polar Exprés, pero es mucho más "cartoon" y divertida. Va de una casa encantada y omnívora, o sea que se lo zampa todo, y de tres chavales que van a salvar el vecindario. De risas pero también de miedo. En el juego experimentaremos lo mismo porque exploraremos los lugares más oscuros de la mansión. Controlaremos a los tres chavales, dos chicos y una niña sabionda, cada uno con sus acciones y habilidades. Y nos sucederán un montón de cosas...

EL ARTISTA DEL MES



Manuel Gandía Chacopino, de Santa Pola, Alicante, es un habitual de esta zona zero. Pero no es para menos. Se marca unos dibujos muy profesionales, que además reflejan los deseos de todos: queremos a Sonic y Mario en... sí, en Wii.

¡Metroid Prime DS para ti!
¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿UBISOFT TENDRÁ ALGO MÁS QUE SPLINTER?
Sí, claro, acabas de ver Red Steel, y ahora están metidos hasta las cejas en una cosa llamada Project Assasin, hecha por los creadores de Prince of Persia. ¡Será flipante!

¿QUE LANZARÁ EA SPORTS PARA Wii?
Estos chicos tienen muchas cosillas en mente, pero la primera será una de sus sagas más reputadas: Madden. De momento se llama Madden Revolution y será diferente al resto de versiones que se están diseñando. Y apuntad también un FIFA 07 calentito, calentito.

¿ES CIERTO QUE HAY UNA NUEVA VERSIÓN DE NINTENDOGS PREPARADA?
Oficialmente no. Todo son rumores. Pero...

¿KONAMI PRESENTARÁ ALGÚN JUEGO EN Wii?
Presentarán Elebits; un aventura de acción en el que habrá que demostrar habilidad al control.

¿SABÉIS ALGÚN NUEVO PROYECTO DE DISNEY?
Uy, sí, dos, grandes: Turok y Piratas del Caribe 3. Y los tendremos en Wii, casi nada.

¡AMPLIAMOS EL PLAZO DE PARTICIPACIÓN!

CONCURSO MARIO & LUIGI 2 DS

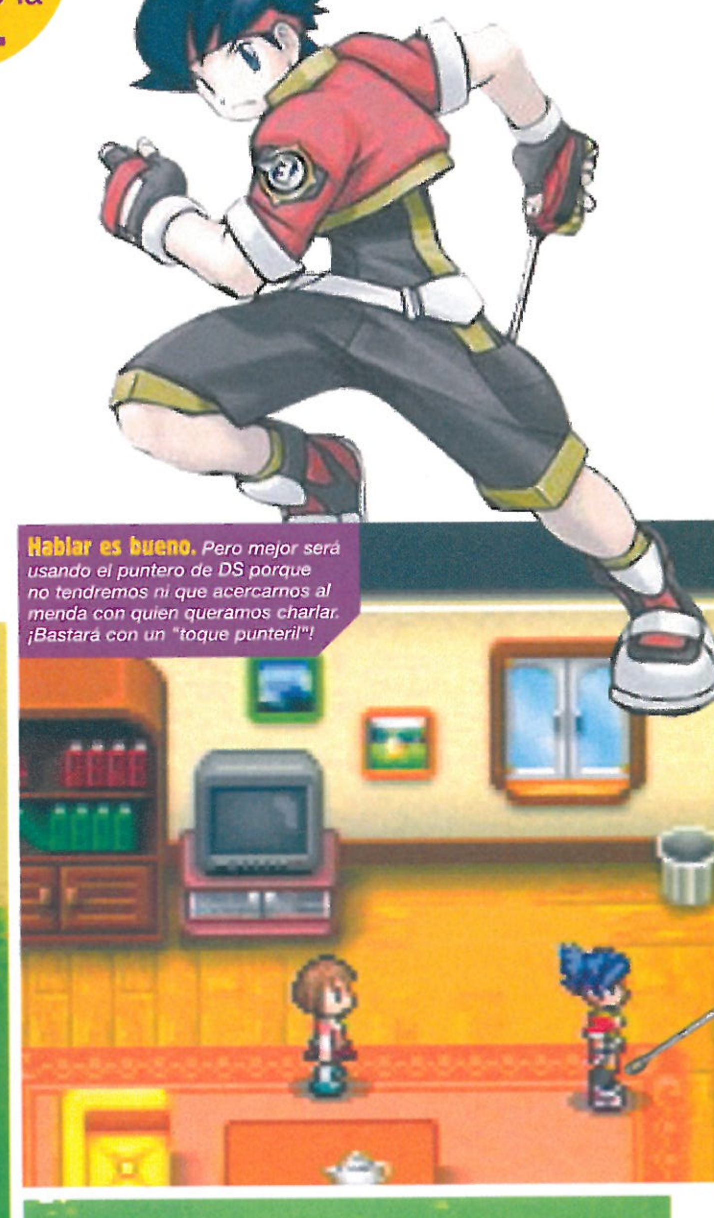
Chicos, debido a unos problemillas con el número al que debíais enviar los SMS, ampliamos el plazo para que concurséis. El premio que os podéis llevar es **1 consola DS + 9 juegos mario y Luigi 2 para DS.** Venga, enviad un SMS con la clave **Mariont** al **número 7654**. Tenéis hasta el 15 de junio para participar.

Captura tus Pokémon con el **puntero** y protege la **fauna.**

- NINTENDO DS
- 2006
- NINTENDO
- AVENTURA/RPG

POKéMON RANGERS

El mundo Pokémon ya tiene un nuevo personaje: el Ranger. Un chaval o chavala que ama tanto a los Pokémon como a la naturaleza y que protagoniza el nuevo título exclusivo DS que acaba de salir en Japón. ¿Y es como los anteriores? Pues no, en absoluto. Lo primero, no puedes entrenar Pokémon, solo capturarlos temporalmente para usar sus movimientos; lo segundo, los capturas con el puntero. ¡Sí, dependerá enteramente de tu habilidad con el puntero salvar al mundo Pokémon de desgracias medioambientales! ¡Qué Poké-emoción!



Hablar es bueno. *Pero mejor será usando el puntero de DS porque no tendremos ni que acercarnos al menda con quien queramos charlar. ¡Bastará con un "toque punteril"!*



Para el fuego, ¡un Mudkip! *Si encuentras un árbol en llamas, la manera de apagarlo será... ¡Sí señor, capturar un Pokémon con algún ataque de tipo Agua y utilizarlo!*



El cuartel de los Rangers. *Tu personaje será un recién llegado al cuerpo de los Rangers. En el cuartel recibirás las instrucciones para realizar cada misión.*



¡Haz círculos y será tuyo! *La manera de capturar a todos los Pokémon será describir varios círculos con el puntero. ¡Pero sin tocar al Pokémon, o se escapará!*



¡Consigue un gran equipo! *Dependerá de ti contar con unos Pokémon útiles para salvaguardar la naturaleza. Tener dos Chikoritas... no servirá de mucho.*

¡A salvar el mundo! *Los Rangers recibirán la ayuda de todos los Pokémon que encuentren en su camino. Este Fearow se ocupará del transporte al cuartel Ranger.*

¡RANGERS TE HARÁ SUDAR! PARA CAPTURAR CADA POKéMON TENDRÁS QUE SER UN AS CON EL PUNTERO DE DS.

¡Él o ella? *¡No, si en realidad te va a dar casi, casi igual! Si juegas como chica, tu jefe será el chico, y viceversa, pero todas las misiones serán iguales.*

¡Pokémon en plena calle! *Sí, olvida aquello de andar por la hierba para encontrarlos. En «Rangers» podrás verlos incluso pelearse entre ellos. Y si necesitas alguno... ¡a él!*

Revive toda la **magia** de esta gran **fantasía** en tu DS.

- NINTENDO DS
- 2006
- SQUARE-ENIX
- RPG

FINAL FANTASY III DS

La aventura que ya pudimos vivir en NES hace más de 15 años vuelve para DS con un apartado gráfico completamente renovado y muchas más novedades. En un mundo de magia y fantasía, cuatro jóvenes aventureros encuentran un cristal que les dice que son los elegidos para convertirse en los guerreros de la luz. Tú te unirás a ellos en un viaje inolvidable cargado de peligros, para restaurar el equilibrio entre el bien y el mal. Si lo tuyo son los combates por turnos, las grandes historias y la magia... ¡no lo pierdas de vista!



El universo FF. *Este juego te llevará por lugares de lo más interesante: cuevas, bosques, pueblos lejanos... Una gran oportunidad para conocer el fantástico mundo de Uru.*



Tu turno. *Los combates se desarrollarán por turnos. Cuando nos toque, tendremos que decidir qué hacer con cada uno de nuestros personajes, y ellos harán el resto.*



¡Al ataque! *Los enfrentamientos con los jefes finales serán todo un espectáculo. Gráficamente este «Final Fantasy III» será de lo mejorcito en DS.*



Viejos conocidos. *No faltarán a la cita los simpáticos chocobos. Estas criaturitas serán, como ha pasado desde siempre, el medio de transporte más rápido y barato.*

SUSCRÍBETE A



REVISTA OFICIAL

Nintendo® Acción

Y LLÉVATE ESTA INCREIBLE BOLSA POKéMON

suscríbete y consigue un 10% de descuento + Bolsa de regalo por sólo 32,30€

Sólo hay 1.000 bolsas ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por TELÉFONO
902 540 777
De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía CUPÓN por correo
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por FAX 902 540 111
➔ E-MAIL suscripcion@axelspringer.es
➔ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en ***www.axelspringer.es/atrasados***

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una bolsa POKéMON.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Axel Springer España S.A.

Cuenta Corriente ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○**VISA** ○**MASTER CARD** ○**4B** ○**EUROCARD** ○**6000**

NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos.......... Fecha de Nacimiento.......... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).......... Localidad.......... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu suscripción. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Así es la consola más revolucionaria!



JUEGOS, DATOS Y SUS SECRETOS

¡Nos hemos guardado un "as" bajo la manga con muchos más juegos de Wii que aún no habéis visto!



ÚLTIMA ENTREGA GUÍA ESMERALDA

● **EL FRENTE DE BATALLA ES TUYO**

¡Te contamos cómo resolver los puntos más peligrosos de la aventura!



'CARS', A FONDO

● Pantallas, muchos datos, imágenes, última hora del juego peliculero que está más de moda.



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela, Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J. C. Herranz, D. Gómez, G. Andrades, Patricia Cahue, G. Pedernal, E. Pérez-Durías, J. P. Ordóñez, Héctor Domínguez, Juan Palacios, J.C. Ramírez

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Director de Sistemas: Javier del Val
Subdirectora de Márketing:
Belén Fernández Zori
Coordinación de Producción: Roberto Rodas

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.
NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Publicación controlada por 

HOBBY PRESS

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



TOP ESPAÑA
3679 El Padrino CINE Y TELEVISIÓN
5670 Sorry MADONNA
4381 Love generation BOB SINCLAR
4286 Como el agua CAMARON DE LA ISLA
2620 Hey boy hey girl CHEMICAL BROTHERS
3432 Pobre diabla DON OMAR
3722 With or without you U2
4285 La leyenda del tiempo CAMARON DE LA ISLA
2726 Bohemian rhapsody QUEEN
2817 Días de verano AMARAL
3798 Lonely AKON
3921 Tripping ROBBIE WILLIAMS
2718 We are the champions QUEEN
2777 Buscate un hombre que te... EL ARREBATO
4016 Advertising Space ROBBIE WILLIAMS
3678 Misión imposible CINE Y TELEVISIÓN
4462 Apuesta de amor CAMELA
5456 Mala MARIO MENDES
2590 Anarchy In The UK SEX PISTOLS
3571 Speed of sound COLDPLAY
6773 Stupid Girls PINK
2911 Naci Orishas ORISHAS
2197 Personal Jesus DEPECHE MODE
2791 Lethal industry DJ TIESTO
5066 Don't Cha PUSSYCAT DOLLS
3581 La camisa negra JUANES
3711 El Vaquilla LOS CHICHOS
6120 Idiota NENA DACONTE
3545 Noche de travesura HECTOR & TITO
4382 Wake up HILARY DUFF
2839 Four to the floor DISCO ROJO
3714 Nada fue un error COTI
3700 Smells like teen spirit NIRVANA
3863 What you're made of LUCIE SILVAS
5614 My humps BLACK EYED PEAS
3857 Satisfaction ROLLING STONES
5286 The world is mine DAVID GUETTA
6922 Tu Gatita JMP
4002 Antes que ver el sol COTI
5070 When I'm Gone EMINEM
5628 Sorry MADONNA
3560 Enamorame PAPI SANCHEZ
3433 Feel good Inc. GORILLAZ
2882 Simplemente amor CAMELA
3986 Boulevard of broken dreams GREEN DAY
5463 Corazón de fuego SORAYA ARNELAS
6873 Dejame verte DIEGO MARTIN
5461 Ella y yo AVENTURA
5423 Hung Up - Time Goes By So... MADONNA
2589 Somethin Stupid ROBBIE WILLIAMS
2652 Cuando Zarpa el amor CAMELA
2155 Mariacalpirinha CARLINHOS BROWN
3558 Te haría una casita DECAI
5068 Window shopper 50 CENT

ESTOPA
6649 Vacaciones
6648 No quiero verla +
6647 Mediterraneo
6646 Cacho a cacho
6645 Tragicomedia
6644 Pastillas de freno
6643 Fin de semana
6642 Como Camarón
6641 Fuente de energía
6151 No quiero verla más

merche
4288 Merche Eras tú

Úsalos como tonos de llamada o de mensaje en tu móvil
EMI
ARTISTAS ORIGINALES
MUSICA REAL
TUS CANCIONES FAVORITAS EN TU MÓVIL
envía MUSIC19 + un espacio + el código de la canción que quieres al 7808

5460 Monjes Budistas Sakya Tashi Ling Mi spirit flies to you
2790 DJ Tiesto Traffic
3871 Carlos Baute Te regalo
2176 ENJOY THE SILENCE 04
6674 EDURNE DESPIERTA
EL KOALA
6911 Opá yo viaze un corra

EL CANTO DEL LOCO
6640 Zapatillas
6639 Besos
6638 Volvera
6637 Son sueños
6636 Insoportable
6635 Eres un canalla
6634 A contracorriente
6633 7 vidas
6632 Si pudiera tenerte
6631 Laura
6150 Besos

4365 Rutinas Chenoa
3740 Candy shop
6290 El Efecto Mariposa No me crees

6663 Vestido azul
6662 Muñeca de trapo
6661 Rosas
6660 Perdóname
6659 París
6658 Pop
6657 Los amantes del círculo polar
6656 Geografía
6655 El 28
6654 Deseo de cosas imposibles
6653 Cuídate
6652 Cuéntame al oído
6650 Puedes contar conmigo

5399 Fito y Fitipaldis La casa por el tejado
Pienso en ti 6669
Para siempre 6668
Princesas 6668
Todo 6667
SERGIO RIVERO No puedo dejarte de amar 6703
Como cambia la vida 6702
5457 Mi mundo sin ti

A TU IMAGEN
FONDOS COLOR
Y ANIMACIONES PARA TU MÓVIL
LOGOS Y TONOS
www.logosytonos.com
TU MÓVIL A TU IMAGEN
Para descargar
envía un mensaje con el texto WAP33 (espacio) código fondo o animación al 7494
y si tu código es numérico también puedes llamar al 806 52 60 87
[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej: WAP33 42816 al 7494
TOP
NUEVOS 47051
39095 37768 41084
47349 47567 47565 47566
41490 telma anim116 45543 46505 42206 36170 36215 35559
39252 45578 45480 45534 46936 46945 36155 45550
46415 46498 39728 39923 41080 39000 42813 44019 37360
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
37489 37492 37607 35955 35209 35365 35427 36326
36335 36442 36455 36497 36525 45007 45015 42907 41545
llamadas perdidas de Bin Laden
llamadas perdidas
41699 42012 39024 41272 46504 46933 46935 45593 45596
45200 45190 45191 45160 45116 45117 45127 45138
SUPERHEROES MARVEL

POLIFONICOS
Para descargar
envía un mensaje con el texto TONOS97 + espacio + código polifónico al 7494
o llama al 806 52 60 87
[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej: TONOS97 85053 al 7494
TOP 20 polifónicos
83737 Dragon Ball Z
83754 Kingdom Hearts
83705 Zelda
80143 La Pantera rosa
83739 Final Fantasy
85578 Magic Alonso
84007 El Padrino
85351 Zapatillas
84437 Shin Chan
84440 El señor de los anillos
84064 Darth Vader M imperial
84099 Himno de riego
84759 Gladiator
84976 American idiot
85220 Himno de la legión
82652 Fiesta Pagana
82984 Paquito El Chocolatero
84218 Real Madrid
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
Videojuegos
83728 Crono Trigger
83724 metal Gear Solid 2
83745 Final Fantasy 6
83750 Super Mario Brothers
83755 Sonic The Hedgehog
83756 Sonic The Hedgehog
83757 Sonic The Hedgehog
83729 Mortal Kombat
83708 Resident Evil
83711 Super Mario 1
83712 Super Mario 2
83713 Sim City
83719 Super Mario World
83720 Super Mario Brothers 3
83727 Commando
83738 Metal Gear Solid
83733 Resident Evil 2
83706 Worms
83707 Gran Turismo
83709 Tomb Raider
83758 Puzzle Bobble
83767 Final Fantasy 4
83741 Donkey Kong Country
ESPAÑOLAS
89051 Muñeca de trapo
85899 Volverá
85351 Zapatillas
88628 No quiero verla más
89235 Noches de bohemia
CINE-TV
84940 Sexo en Nueva York
84067 El Exorcista
83883 Fraggle Rock
80044 Rocky
80025 The Simpsons
80125 Mortal Kombat
80175 Buffy Cazavampiros
85894 Popcorn - Anuncio Citro
85529 el último mohicano
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
80108 Benny Hill
80017 Misión Imposible
85441 Verano azul
85606 Vals de Amelie
85551 Torrente 3
85508 Pasión de gavilanes
84724 El bueno, el malo y el feo
83834 La abeja maya
83836 Heidi
85083 Aquí no hay quien viva
84937 Kill Bill - Silbido
84231 Bar coyote
84268 Embrujadas
80043 The Terminator
80008 El coche fantástico
80096 Pulp Fiction
80215 The Addams Family
80249 Futurama
83750 Conan the Barbarian
81677 Beetle Juice
83658 Star Wars
83687 This is halloween
84560 Curro Jiménez
80194 Dirty Dancing Time of Life
84697 CSI Las Vegas
80174 Expediente X
80082 La Pantera Rosa
83648 La familia Munster
83901 Zorba el griego
80074 El equipo A
80498 El fantasma de la ópera
80238 Indiana Jones
83838 Naranjito del Cobeaga
84999 CSI Miami
84695 Shrek
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84433 Nos vamos a la cama
84206 Moon river
84875 Lady Marmalade
NUEVOS
89232 Opá yo viaze un corra
89245 Vert del plá
89241 Hay que volver
89243 Sara
89233 Resurreción
89084 Seras aún la misma
89087 Caída libre
89187 Un poco de tu amor
89131 Salvame
89152 Por ti
89186 Stupid girls
89185 Pieces of a dream
89002 Dirty Harry
88718 Palmas darnos
88716 Kids with guns
88715 Strict Machine
88714 Se acaba
HIMNOS MUNDIAL
89018 Alemania
89019 Angola
89020 Arabia Saudí
89017 Argentina
89022 Australia
89023 Brasil
89024 Corea del Sur
89025 Costa de Marfil
89026 Costa Rica
89027 Croacia
89028 Ecuador
89029 España
89030 Francia
89031 Ghana
89032 Holanda
89033 Inglaterra
89034 Irán
89035 Italia
89036 Japón
89037 México
Himnos-Fútbol
83808 Himno de España
84362 Champions League
84487 We are the champions
82124 Atlético De Madrid
82123 Athletic De Bilbao
84494 La internacional
84489 Els segadors
84490 Asturias patria querida
85034 RCD Espanyol
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
84855 Amunt Valencia
84492 Himno de Galicia

Si estás aburrido de ver siempre lo mismo en tu móvil... descárgate un menú y lo que elijas llenará todas las opciones tu móvil...
Así de fácil... ¿de qué vas a llenar tu móvil?
1 móvil aburrido
+ un tema de calaveras con código 2250
¡¡UN MÓVIL LLENO DE CALAVERAS!!
TEMAS
envía TEMA14 + espacio + código tema al 7494
Dragones - 2896
Motos - 2607
Mascotas - 5377
Hadas - 3509
Tiburones - 4334
Demonios - 5644
Ángeles góticos - 5476
LOS TEMAS MÁS PEDIDOS
Código Tema
3786 Kamasutra
3431 Brujas
3979 Gnomos
6140 Dálmatas
2607 Motos
2223 Coches
3512 Mangasexy
2225 Bebes muy monos
6168 Indios
4475 Toros
2247 Unicornios
muchos más
Tuning 2252

SONIDOS REALES
envía POL82 + espacio + código sonido al 7808
o llama al 806 52 60 87
ÚSALAS COMO TONOS DE LLAMADA O DE MENSAJE
Películas
77005 Sonido THX
77066 Doctor Maligno
77116 R2D2
77002 Grito de Tarzan
77000 20th Century Fox
77010 Pescao es mu rico
77194 Aquí llega torrente
77254 Si sueño pues me coges...
77169 Chewacca
77329 Risa contagiosa
77218 Gremlins
77152 Ring ring con voz
77003 Good morning Vietnam
cánticos fútbol
78855 R. Madrid - todos aquí
78849 Barça - Forza Barça
78854 R. Madrid - Fieles y leales
79094 Atleti, Atlético de Madrid
79089 Riazor
79070 Alé Zaragoza alé
79097 athleeeeeeeeetic!
78858 R. Betis - Musho Betis
78862 Sevilla - Hasta la muerte
78857 R. Betis - Betis campeón
79081 Alé Osasuna Alé!
79080 Ese Cádiz Olé!
79073 Valencia, Valencia!
79074 Somos fieles Valencia Alé!
78866 España - A por ellos
79077 Real Sociedad, Real Sociedad!

TOP SONIBROMAS
77258 Coge el puto teléfono cabron!
77435 Osea te coje el teléfono Superpija de la muerte
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77224 El bueno, el malo y el feo Ennio Morricone
77233 Tienes un mensaje muyyyyyyyy Divertido
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
77479 Risa bebe Divertido
79067 El Luisma tiene un orgasmo El Luisma
79262 Un cigarrito no tendrás El Moñas
77158 Darth Vader Star Wars
77251 Cerco policial Gracioso
77762 Como el luisma no se entera Luisma (Aída)
77492 Que passa eeeeeeeeeeeey! El Neng
78185 Mamón Te voy a dar una samanta palos Frase
78694 El Luisma Tono SMS
78790 Joputa eres un mamón
78851 Barça - La la la Fc Barcelona Cántico
78856 R. Madrid - Yo te animare Cántico
77443 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77450 Coge el teléfonoooo Pedro Reyes
voces de personas
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Divertido
77472 Que soy el teléfono cogerme! El gitano
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde risa Divertido
77356 Carcajada Carmen de Mairena
77386 Que poderío tengo en el coño
77476 Bebe gracioso
78728 Cógelo que es tu camello Torrente / Manolo Lama
78869 Col del Barça Mensaje nuevo gitano
77485 Eso es eto? El Luisma
77787 El Luisma? no aquí no es... te equivocas Divertido
77870 Gol del Madrid Frase
78491 Gallina imitando Fórmula 1 Franco
77896 Franco desde la tumba El gitano
78870 Coge el teléfono que me llevan preso M Lama
77121 Gol del Madrid Frase
77865 Es tu jefe no lo cojas El Luisma
79033 Las drogas son malas Torrente
77895 Chaval coge el teléfono El gitano
77287 Está sonando el monomovil payo! Panlola P R
77325 Coge el teléfono que está sonando Tarzán
77234 Grito de Tarzán Torrente
77261 No hacemos unas pajillas El moñas
78187 Me quieren robar mi litro Frase
77252 Que alguien me coja! Presentador Bricomanía
77437 Es la hora de un bricomensajeo Móvil
77263 Soy el puto móvil
77789 Joputa menuda zorra Barragan
77437 Cógelo de una puta vez El Risitas
77253 Cuhaaaaaao

Bupupp es NUEVO
TAMAGOCHIS
envía PET16 + espacio + 1911 al 5477
No lo dudes, ADOPTA UNO.
-Gráficos impresionantes.
-+ de 15 acciones diferentes.
-Diferentes personalidades.
Mas que un juego, un amigo.
Bertie 1912
Beniu 1913
Pavo 1916
Criada 1917

ATENCIÓN AL CLIENTE LUNES-VIERNES 10-17 HORAS
SI EL CONTENIDO PEDIDO NO ES COMPATIBLE CON TU MÓVIL TE ENVIAREMOS OTRO CONTENIDO DE TU ELECCIÓN DEL MISMO TIPO QUE SÍ LO SEA. SI ALGO FALLA EN LA DESCARGA DE TU PEDIDO SIEMPRE TE LO ENVIAREMOS DE NUEVO. ¡GARANTIZADO! SÓLO TIENES QUE LLAMAR AL 902 01 30 16 DONDE TE CONTESTAREMOS EN PERSONA

PRECIO SMS: 1,2 €MEN.+IVA PRECIO MAX 80X: 1,09 €/MIN RED FIJA, 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO. SOLO MAYORES 18 AÑOS. APD CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA. FROGGIE S.L. CIF B-91109454.

NINTENDO DS

nintendo Wi-Fi connection

LANZAMIENTO: 5 DE MAYO

12+ www.pegi.info

Metroid Prime Hunters © 2004 - 2006 NINTENDO. DEVELOPED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORP.
TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.



AHORA EL HÉROE ERES TÚ, VIVE METROID
COMO NUNCA, EN SUS DOS MODOS DE JUEGO



1. MODO AVENTURA

Si la aventura de Samus para Game Cube iba contigo, ahora va ir más que nunca, porque con Nintendo DS es totalmente portátil. Explota al máximo su pantalla táctil en su modo individual.














2. MODO MULTIJUGADOR

Con un solo cartucho puedes enfrentarte hasta con cuatro de los cazarecompensas más duros del sistema, y mediante el modo Wi-Fi, vas a descubrir si eres el más rápido de la galaxia compitiendo con gente de todo el mundo.
Apunta, dispara y corre.

PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA

nintendo Wi-Fi connection — Zona ADSL Wi-Fi Telefónica

CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM

¡A TOCAR!

25 de Mayo
Plaza de Toros - MURCIA
26 de Mayo
Plaza de Toros - VALENCIA
27 de Mayo
Polideportivo Municipal
Campo de Fútbol
SAN VICENTE DEL RASPEIG

ESTOPA · GIRA ULTRARUMBA

MANAGEMENT Y CONTRATACIÓN


15 de Junio
Palau Sant Jordi
BARCELONA
29 de Junio
Plaza de Toros "Las Ventas"
MADRID